

CLUB
Nintendo
EDICION ESPECIAL
POKéMON
D.F.
Precio $15.00 M.N.
0 10722 97060 4 01



POKÉMON™
¡Atrápalos ya!
POKÉMON
Pikachu™! Yo te elijo!
¡Ahora en video!
¡forma tu colección!
#25 Pikachu
¡Próximamente!
en CD y Cassette
¡Están Prendidísimos!
4Kids PRODUCTIONS
Nintendo





Pokémon ha invadido todo el mundo... Videojuegos, Cine, Televisión, Juguetes, Videoclubes, Ropa y hasta la Edición Especial de Diciembre de tu revista Club Nintendo.
En este número le damos una buena revisada a todo lo que concierne a los juegos de Pokémon para los sistemas de Nintendo y algo más que seguramente será de tu completo agrado. Aquí encontrarás guías detalladas para que logres terminar tus cartuchos, análisis de juegos que nunca verán la luz en América, cosas inéditas, curiosidades y lo que nunca pasó por tu mente acerca de este fenómeno llamado Pokémon.
Si quieres saber más acerca de Pikachu y sus amigos, dale vuelta a esta página, pues una tarea de verdadero entrenador Pokémon te espera... ¡Y también ponte listo con la súper promoción que hemos preparado para ti!

ISSN 0188-7610

Editorial

Edición Especial Diciembre 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
DIRECTOR DE ARTE
Antonio Carlos Rodríguez
DISEÑO GRAFICO
Francisco Cuevas Ortiz
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Daniel Avilés,
Javier López "Ice"
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Carbajal
Brenda Nava
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL EJECUTIVO
Carlos Méndez D.

DIRECTORA EJECUTIVA DE OPERACION EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE ADMINISTRATIVO
Guillermo Barreto

DIRECTOR EJECUTIVO DE FINANZAS Y ADMINISTRACION
Luis Stein

GERENTE DE VENTAS
Gillermo Uscanga Tel. 52-61-27-66
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Bedolla
Tel. 52-61-26-00 ext. 11641

(C) COPYRIGHT 1999 CLUB NINTENDO
Edición Especial Diciembre 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 1999 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

La primera vez que supiste de Pokémon fue aquí, en tu revista Club Nintendo. Para ser precisos fue en el año 5 número 3 página 75 en marzo de 1996. Pero no fue sino hasta el año 7 número 1 de enero de 1998 cuando publicamos la locura que este concepto de diversión estaba siendo en Japón. Y tal vez tú no lo sabías, no te habías dado cuenta o no lo recordabas, pero el primer Pikachu que viste casi seguro fue el que apareció en la página 78 de este mismo número. Hoy, en los inicios del 2000 Pokémon y Pikachu están por todos lados: en la tele, en el cine, en los noticieros, en todos los periódicos y en muchísimas revistas no sólo infantiles, sino también en algunas tan especializadas como el TIME.



Nintendo de América no estaba muy seguro de traer el concepto Pokémon a nuestro continente, pues sentían que la cultura japonesa no sería tan bien recibida por los chavos en Estados Unidos. Después de muchos estudios de mercado dieron el sí y le encargaron a Gail Tilden, ex-editora de la revista Nintendo Power, desarrollar todo el concepto y adaptarlo un poco a la cultura occidental. Le tomó poco más 8 meses.

En México y Latinoamérica el concepto ha tardado un poco más en prender, por cuestiones económicas. Es decir que las caricaturas en televisión, álbumes, pósters y artículos coleccionables nos han rodeado, pero a fin de cuentas, lo verdaderamenrte Pokémon es el cartucho de Game Boy, porque es ahí donde te metes a ese concepto de entrenador de Pokémon y te despierta ese espíritu de conseguir a los monstruos y que no encuentras en los demás artículos... ni en las cartas coleccionables y álbums.

Las tendencias en ventas de cartuchos van hacia arriba, lo que indica que más y más chavos y chavas sentirán más suyo el concepto Pokémon. Es por eso que Club Nintendo realizará a partir de enero una promoción con el cartucho de Pokémon Yellow y la Game Boy Printer ¡Exclusivo para verdaderos fans! si tú eres uno de ellos y adquieres una Game Boy Printer y tu cartucho de Pokémon Yellow con un distribuidor autorizado Gamela, no se te olvide pedir y conservar tu factura, pues tendremos muchos premios exclusivos para fans ¡Ah! y habrá premios para todos los que entren.





Historia

Pokémon

Pocas... muy pocas líneas usamos en el año 5 número 3, en Marzo de 1996 al hablar de un título, dentro del reporte del Shoshinkai Show, que erróneamente pensamos que no sería trascendente: Pokémon (¡"Por poco y se nos olvidaba..."!). Francamente en aquel evento japonés lo único que llamó nuestra atención fue el Nintendo 64, el cual se mostró por primera vez al público con demos que se podían jugar... ¿Quién iba a pensar que un simple juego de Game Boy se convertiría en algo tan grande? Pero bueno, ahora que Pokémon es ya una parte importante dentro de la historia de Nintendo y de los videojuegos en general, es interesante ver hacia atrás y saber cómo comenzó este fenómeno.

Originalmente, ¿a quién se le puede considerar como el verdadero y primer Pokétrainer? Bueno, pues la idea del concepto Pokémon pertenece a un chico entusiasta japonés de nombre Satoshi Tajiri. Este "chavo" (aún es bastante joven), en pocas de las entrevistas que ha dado (porque no le gusta aparecer en público y es muy difícil conseguir una foto de él), menciona que la fuente de su idea fueron los insectos. Cuando Satoshi era niño, le encantaba atrapar todo tipo de insectos y clasificarlos. Algunos los coleccionaba y trataba de amaestrarlos y a otros los liberaba. De ahí nació su deseo de estudiar a los insectos profesionalmente. Si te fijas, lo que hacía Satoshi de niño es lo que puedes hacer en Pokémon de GB; buscar criaturas, clasificarlas y coleccionarlas para amaestrarlas o liberarlas. Y muchas de las cosas que puedes ver en Pokémon son similares a la realidad ya que, por ejemplo, es muy fácil encontrar insectos, como a Caterpie o Weedle, pero es más difícil encontrar a Tauros. Pues, bien, Satoshi creció y ya no iba a buscar insectos, sino a los centros de Arcade a probar lo más nuevo en videojuegos (considera que esto es más o menos por la época del Pong, ¿eh?), lo que en muchas ocasiones le causó problemas con sus padres. Como su otra pasión eran los videojuegos, comenzó a estudiar electrónica. Su gusto por los juegos de Arcade fue tanto, que él, junto con otro amigo de la infancia, Ken Sugimori, comenzaron a hacer una revista tipo Fanzine (revista de Fans para Fans) llamada "Game Freak", que significa algo así como "Loco por los juegos", en donde publicaban los trucos que se sabían de los juegos que les gustaban. No era difícil que de tanto jugar, a Satoshi y a Ken se les ocurriera hacer ellos mismos un videojuego y esa ocurrencia tan sencilla, la desarrollaron con tantas ganas que intentaron hacerla realidad. Pasó un tiempo antes de que probaran suerte, hasta que Satoshi conoció el Game Boy. Gracias a esto tuvo más ideas y se le ocurrió que su juego (aún muuuy básico) tuviera un tipo de intercambio vía cable link. Listos con sus ideas, estos muchachos fueron a Nintendo de Japón a enseñar su trabajo y a la gente de Nintendo les pareció un buen proyecto, aunque no le entendieron del todo, con excepción de un genio, Shigeru Miyamoto, quien enriqueció esta idea con su toque mágico (a él se le ocurrió que existieran dos versiones de distintos colores) e instruyó a Satoshi para que perfeccionara su juego (por eso Satoshi le hizo una especie de homenaje a su maestro, llamando al enemigo del personaje principal de Pokémon "Shigeru"). Le tomó al rededor de seis años de arduo trabajo concluir Pokémon, sin embargo, cuando lo terminó, el Game Boy ya estaba en las últimas y mucha gente relacionada con los videojuegos creía que este sistema portátil ya había dado todo lo que tenía que dar. Aún así, Nintendo lanzó este juego, el cual al principio vendió muy poco, pese a la publicidad que se le dio, ya que junto a su lanzamiento se prepararon comics y juegos de cartas con imágenes de los personajes para apoyarlo. Cuando todo señalaba que Pokémon iba a ser un juego sin trascendencia, Satoshi dio un anuncio: "En el juego no hay 150 Pokémon, sino 151... Sólo los verdaderos entrenadores podrán conseguir a Mew, el Pokémon #151...". El reto que lanzó a los videojugadores logró que el juego se vendiera como pan caliente. De ahí la popularidad de Pokémon subió como espuma y el éxito que consiguió tú ya lo conoces. Satoshi realizó su sueño.

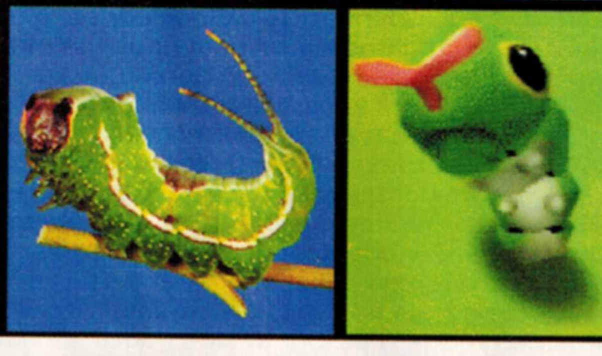




Kilos y kilos de productos relacionados con Pokémon aparecieron en todo Japón; cada niño tenía a su personaje favorito, pero el factor común fue el gusto por Pikachu. Todos estaban locos por encontrar a Mew, el cual lo regalaban en eventos realizados por Nintendo, como el Shoshinkai Show, en donde la fila para obtener a este mítico personaje era interminable y por fortuna nosotros conseguimos uno (pero para la versión japonesa). Era realmente impresionante ver cómo todos los chavos japoneses jugaban Pokémon en cualquier parte... en el metro, en las calles, en los centros comerciales, en todos lados, y lo más impresionante es que todos usaban el cable link para intercambiar Pokémon... Sinceramente habíamos visto muy pocos casos en los que dos personas jugaran usando el cable link, hasta que llegó Pokémon.







En todos los aspectos, Pokémon de GB fue un hitazo en oriente... pero, ¿Qué hubo en occidente? La idea de que el Game Boy ya era historia antigua, era más solida en América, por lo que traer más juegos a este continente de este sistema ya no era prioridad; otro factor que estuvo en contra de la llegada de este juego es que la gente de Nintendo de América creía que el género de RPG no pegaba muy bien entre los americanos y más si tenía rasgos de la cultura japonesa (¿?). Aún así se llegó a un acuerdo y se decidió traer el cartucho junto con toda la mercadotecnia (serie de T.V., juego de cartas, juguetes...). Gail Tilden fue la encargada de toda la adaptación de todo lo relacionado con Pokémon; se responsabilizó de cambiarle el nombre a todos los Pokémon para que los videojugadores pudieran sentir más americanos a los personajes.

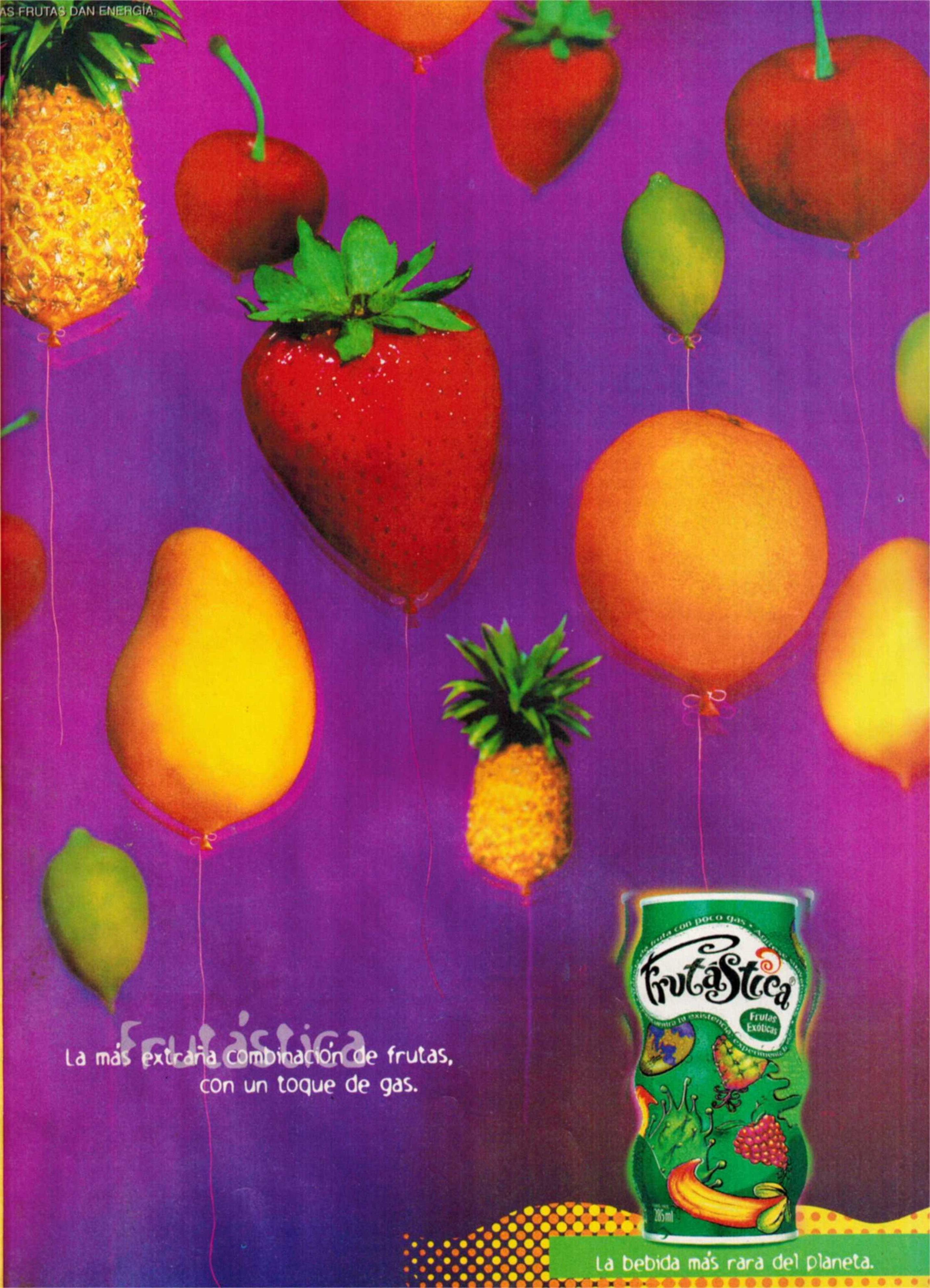




Muchas cosas han surgido desde entonces. Hablar de Pokémon es hablar de un súper éxito de Nintendo, junto con la series de Zelda, Metroid, Star Fox, Donkey Kong, Kirby y Super Mario Bros. Lo increíble es que tuvo una aceptación entre el público demasiado rápido. Lo mejor es que el juego de Game Boy no es nada difícil de jugar. El modo de peleas, aunque a muchos les parezca complicado, en realidad es muy simple, pues se trata de una versión más completa del juego "Piedra-Papel-Tijeras". En el caso de este juego, la piedra le gana a las tijeras, las tijeras al papel y el papel a la piedra, como un ciclo y lo mismo pasa con Pokémon: el agua le gana al fuego, el fuego a las plantas y las plantas al agua.

Otra cosa que hace muy valioso al juego es la posibilidad de coleccionar monstruos virtuales, personalizarlos, verlos crecer y entrenarlos; la sensación de ganar con uno de tus Pokémon va más allá de elegir a un personaje cualquiera y vencer a un oponente y si has jugado Pokémon, estarás de acuerdo con nosotros.




AS FRUTAS DAN ENERGÍA
frutástica
La más extraña combinación de frutas,
con un toque de gas.
frutástica
con poco gas
Frutas Exóticas
285ml
La bebida más rara del planeta.

Pokémon

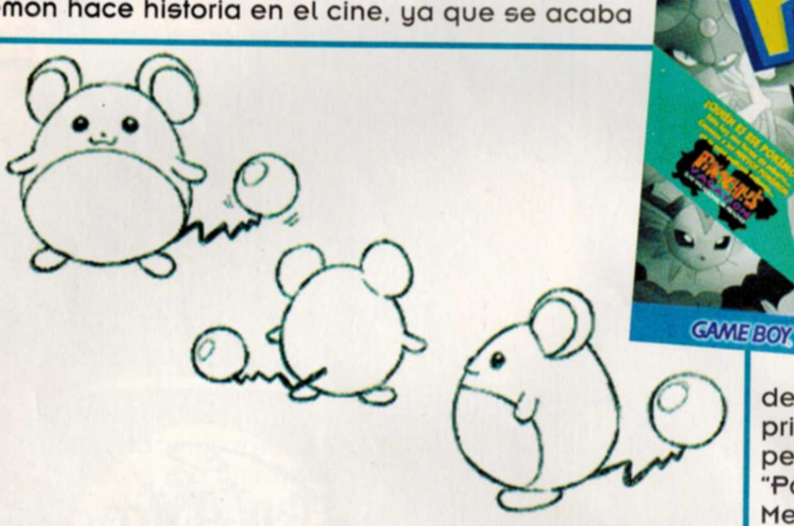
Otro punto valioso de Pokémon es la variedad de personajes que hay. Además de encontrarte con animales fantásticos como dragones, también hay figuras familiares, como las estrellas de mar, los canguros, los ratones o los insectos, y esto es lo que originalmente tenía pensado Satoshi, que todos los niños tuvieran la oportunidad de coleccionar los animales que en la realidad sería imposible. El concepto de guardarlos en una pequeña bola y llevarlos contigo en el bolsillo es parte de la esencia de Pokémon y a esto se debe su nombre original: Monstruos de Bolsillo. Alguna vez, platicando todos los del equipo de Club Nintendo, Gus dijo algo que es cierto: "Quizás los demás juegos de Pokémon o la serie de T.V. o las demás chucherías que hay sean muy interesantes, pero si realmente quieres sentir lo que es el verdadero concepto Pokémon y lo que es ser un entrenador, no hay más que jugar el cartucho de Game Boy, pues ahí está todo". Gracias a Satoshi Tajiri y sus juegos de la infancia, ahora podemos ver los videojuegos desde otro punto de vista, ¿no crees?

#150 MEWTWO VS. MEW #151
Warner Bros. Presenta
Pokémon
La Película
www.pokemonthemovie.com
GAME BOY
NINTENDO64

No es muy difícil entender lo que es Pokémon, lo único que hay que hacer es dejarse llevar por ese espíritu que todos tenemos de niños; todas esas sorpresas que hay en cada objeto o en cada "bichito" que sólo se pueden ver usando la imaginación y el corazón. Pero bueno, también es bueno que disfrutes de la animación, de los juguetes y de todo eso, pues también es parte de Pokémon. ¡Ah! Y también Pokémon hace historia en el cine, ya que se acaba de estrenar en México la primera película de estos personajes que lleva por título "Pokémon La Película: Mew VS Mewtwo". Traer este filme a nuestro país fue gracias a las negociaciones de Warner Bros. y una vez más Gamela participa apoyando este evento, así que si eres un fanático de Pokémon, no puedes dejar de verla. Y tampoco debes dejar de jugar cada título de Pokémon, pues todos tienen un nivel de diversión bastante alto y no te aburrirán para nada. Recuerda que Pokémon tiene una historia y tú eres parte de ella...

¡Atrápalos a todos!

Satoshi Tajiri









Tips

Los juegos de Pokémon para Game Boy y Nintendo 64 son excelentes y muy divertidos. ¿Estás atorado en alguno? En las siguientes páginas encontrarás los Tips más completos que has visto y que te será difícil hallar en cualquier otro lugar. Aquí está la ayuda, ¡conviértete en el mejor entrenador Pokémon!

POKÉMON PINBALL





Después de haber entrado de lleno en el mundo Pokémon, nos han llegado varias cartas a cerca de ¿cómo?, ¿por qué?, ¿dónde?, ¿cuándo? y ¿para qué? En Pokémon Pinball. Es por eso que en este número especial te vamos a dar algunos tips de este fabuloso juego y así solucionar las dudas que tengas al respecto.



FIELD SELECT



RED BLUE

Lo primero que debes conocer ampliamente son los tableros o mesas de juego, a continuación verás todos los elementos que comprenden estos tableros, algunas partes son iguales en los dos tableros, por eso veremos las cosas del Tablero Rojo y las que se repitan en el Tablero Azul lo tendrás que ver en el Tablero Rojo.

Una vez que ya conoces los tableros vamos a ver algunas técnicas para capturar más fácil a los Pokémon.

El primer golpe que le das a la bola será para sacarla hacia el tablero, una vez ahí, la bola dará una vuelta, con el Flipp derecho calcula el momento para pegarle y saldrá disparada hacia donde está el Spinner, ahí cargarás el Thunder Meter y estará prácticamente a salvo tu bola y ya tendrás las tres Catch'em Arrows. Ahora mete la bola en la boca de Bellsprout o Cloyster y aparecerá el Pokémon a capturar. Para poder pasar la Poké Ball del lado izquierdo o derecho del tablero pon en práctica el siguiente tip: Una vez que la bola esté muy cerca del Flipp levántalo para poder detenerla arriba del mismo, ahora levanta la mesa para que la bola brinque un poco, inmediatamente mueve el Flipp para que la bola salga disparada en la dirección que desees, si es con el Flipp derecho la bola se irá hacia la derecha y viceversa.

FLIPPER







Los Tableros






No. 004 CHARMANDER

1. Evolution Cave: Este lugar es para meter la bola en cierto momento y hacer evolucionar a un Pokémon que ya tengas capturado en ese juego.

2. Ditto: Este Pokémon está obstruyendo la cueva de evolución, en cuanto hagas ciertas cosas dentro del tablero se quitará y dejará libre el paso para poder entrar en ella.

3. Field Multiplier Lanes: En el momento que pase la Poké Ball por este lugar se prenderá una luz, si logras pasar la bola por las tres luces ésta evolucionará a una bola más efectiva.

4. Voltorb: Estos pequeños Pokémon te ayudarán a hacer muchos puntos, además de que sirven muy bien para poder capturar a tus Pokémon, esto lo explicaremos más adelante.

5. Spinner: En las mesas normales de Pinball puedes encontrar estas laminitas que ruedan cada vez que pasa la bola por ese lugar, además de que es el alimentador de energía de Pikachu, ya que si pasas por ahí la Poké Ball se irá llenando el Thunder Meter.

6. Thunder Meter: Este es el medidor de energía de Pikachu, si está lleno, al momento que se te vaya a ir la Poké Ball por alguno de los canales extremos de la mesa, Pikachu intervendrá y podrá salvar la bola, si está vacía, este pequeño ratón eléctrico solamente le podrá decir adiós a la bola.

7. Bellsprout: Este Pokémon venenoso hará una gran función dentro del juego, la función que desempeña cuando pasaste tres veces la bola por el lado derecho del tablero y entra la Poké Ball en su boca, aparecerá un Pokémon para que lo puedas capturar.

8. Staryu: Cuando la bola toque el lugar donde se encuentra esta estrella de mar se abrirán unas compuertas que están bloqueando los Multiplier Lanes, si la estrella está de color blanco indica que las compuertas están abiertas.

9. Diglett y Dugtrio: En el momento que le pegues tres veces a cualquiera de estos Pokémon, debes pasar la bola, dependiendo a quien le hayas dado, por ese lado para que aparezca la Bonus Cave en el centro del tablero y poder cambiar de lugar de captura de Pokémon.

10. Out Lines y Return Lines: Estos lugares tienen unas pequeñas luces, cada vez que pase la bola por ahí se prenderán, en total son cuatro y forman la palabra C A V E, si logras encender todas aparecerá el Bonus Cave en el centro del tablero.

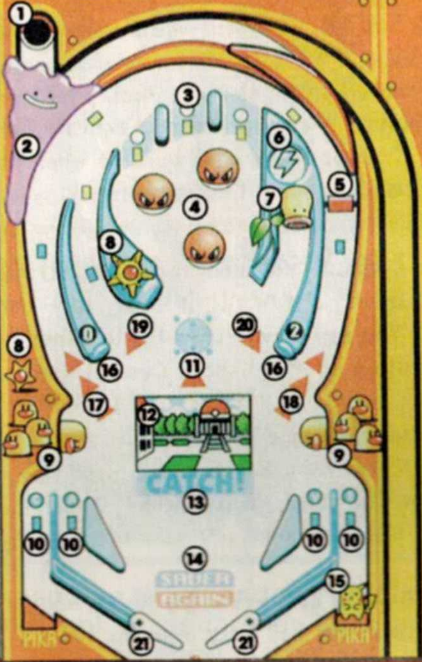
11. Bonus Cave y Bonus Cave Light: Esto es algo muy bueno en el juego ya que si haces cualquiera de los movimientos antes mencionados, lograrás entrar en este sitio, aquí puedes entrar desde un simple bonus que te dé más puntos, hasta los bonus especiales que más adelante mencionaremos.

12. Pokémon Panel: En este sitio aparecerá el Pokémon a atrapar, al principio verás solamente la silueta, si le pegas con la Poké Ball a los Voltorb que se encuentran arriba, se irá poniendo en color y si le pegas tres veces aparecerá físicamente.

13. Catch! Counter: Este contador te indicará los golpes que le has dado al Pokémon físico que se encuentra en pantalla, después de haber aparecido físicamente, dependiendo de los golpes que le des, se irá formando la palabra CA TC H!. Cuando evolucionas a un Pokémon dentro del juego, en este panel también te indicará cuántos elementos llevas de la evolución.

14. Ball Saver Light y Shoot Again Light: Estas luces te permiten ver si tu bola está a salvo o no, en tu primer tiro de salida, cuando estás capturando o evolucionando un Pokémon o cuando te sale el bonus de Ball Saved 30 seg., tu Poké Ball estará a salvo, esto es que si se pierdes la bola por lentos reflejos, no perderás la bola mientras esté la luz prendida.

15. Pikachu Kickback: Este ratón te ayudará mucho siempre y cuando lo alimentes, para poder alimentar a Pikachu pasa la bola por el Spinner y el Thunder Meter se llenará, esto ayudará a mantener alimentado a Pikachu y si la bola intenta pasa por estos dos lugares este eléctrico amigo la regresará.



16. Bonus Multiplier Counter: Estos lugares son para multiplicar tus puntos en el número que tengas en al parte de la derecha, esto es que si tienes un dos en la izquierda debes tener un cuatro en la derecha y esto hará que se multipliquen tus puntos por cuatro y así sucesivamente puedes hacerlo para poder llegar a multiplicarlos por doce o trece.

17. Evolition Arrows: Cuando pasa la bola por este lugar se irán prendiendo las flechas, cuando pasa la bola tres veces por ese lugar, Ditto se moverá de ese lugar y te dejará el camino libre para poder entrar en la Evolution Cave, es forzoso que pases la bola por ese lugar para poder evolucionar a tu Pokémon.

18. Catch'em Arrows: Al igual que las Evolution Arrows pero del otro lado, o sea del lado derecho de la pantalla, cuando pasa la bola tres veces por este lado de las flechas se prenderá la Bellsprout Arrow y ya podrás capturar algún Pokémon, es indispensable pasar la bola por aquí para poder capturar algún Pokémon.

19. Left Inside Loop Arrow: Esta flecha se prenderá cuando hayas pasado la bola tres veces por las Evolution Arrows y te indicará que el grandioso Ditto se movió de su lugar y poder evolucionar a tu Pokémon.

20. Bellsprout Arrow: Esta flecha indica que ya pasaste tres veces la bola por las Catch'em Arrows y poder meter la bola en la boca de Bellsprout, esto es para poder capturar a tus Pokémon.

21. Flippers: Estas palanquitas son las más indispensables, ya que son las que utilizarás para golpear la Poké Ball, más adelante veremos algunos tips para hacer mejores golpes y no estés luchando con la bola que de vez en cuando se pone media loca.


No. 005 CHARMALEON


No. 006 CHARIZARD


No. 007 SQUIRTLE

1. **Slowpoke:** Este simpático Pokémon hará que cambies de escena o pueblo, cuando pases la bola tres veces por las Evolution Arrows se prenderá la Slowpoke Arrow y podrás meter la bola en su boca para poder irte a otro sitio del mundo Pokémon.

2. **Field Multiplier Lanes:** Ver Tablero Rojo

3. **Shellder:** Al igual que los Voltrobs del tablero rojo, estos pequeños Pokémon acuáticos te ayudarán a hacer muchos puntos, además de que sirven muy bien para poder capturar a tus Pokémon, esto lo explicaremos más adelante.

4. **Spinner:** Ver Tablero Rojo

5. **Thunder Meter:** Ver Tablero Rojo

6. **Cloyster:** Este Pokémon acuático hará una gran función dentro del juego, la función que desempeña cuando pasaste tres veces la bola por el lado derecho del tablero y entra la Poké Ball en su boca, aparecerá un Pokémon para que lo puedas capturar.

7. **Dash Arrow:** Esta flecha siempre estará prendida y según la dirección que apunte, es la dirección en la que mandará la bola con un gran impulso.

8. **Poliwag y Psyduck:** En el momento que le pegues tres veces a cualquiera de estos Pokémon, debes pasar la bola, dependiendo a quien le hayas dado, por ese lado para que aparezca la Bonus Cave en el centro del tablero y poder cambiar de lugar de captura de Pokémon.

9. **Out Lines y Return Lines:** Ver Tablero Rojo

10. **Bonus Cave y Bonus Cave Light:** Ver Tablero Rojo

11. **Pokémon Panel:** Ver Tablero Rojo

12. **Catch! Counter:** Ver Tablero Rojo

13. **Ball Saver Light y Shoot Again Light:** Ver Tablero Rojo

14. **Pikachu Kickback:** Ver Tablero Rojo

15. **Bonus Multiplier Counter:** Ver Tablero Rojo

16. **Evolition Arrows:** Ver Tablero Rojo

17. **Catch'em Arrows:** Ver Tablero Rojo

18. **Slowpoke Arrow:** Esta flecha se prenderá cuando hayas pasado la bola tres veces por las Evolution Arrows y te indicará que la boca de Slowpoke se abrirá y poder evolucionar a tu Pokémon.

19. **Cloyster Arrow:** Esta flecha indica que ya pasaste tres veces la bola por las Catch'em Arrows y poder meter la bola en la boca de Cloyster, esto es para poder capturar tus Pokémon.

20. **Flippers:** Ver Tablero Rojo



Ahora lo que debes hacer es pasar la bola por donde se encuentran los Voltorb o Cloyster, o sea en la parte de arriba de la mesa, esto hará que vayas descubriendo la imagen del Pokémon, después de seis golpes verás la figura física del mismo, es momento de darle con la Poké Ball para formar la palabra CA-TC-H! y así habrás capturado tu Pokémon en cualquiera de los dos tableros.




No. 008 WARTORTLE






No. 009 BLASTOISE

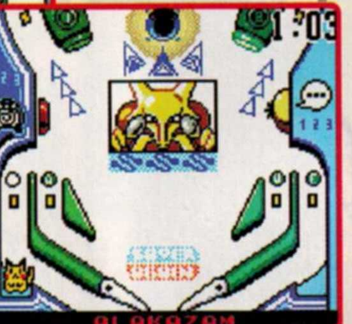

No. 010 CATERPIE





Cuando captures un Pokémon es tiempo de evolucionarlo, esto te puede llevar algo de tiempo, pero con práctica será pan comido. En el momento que en que pases la bola tres veces por las Evolution Arrows podrás meter la bola en la Evolition Cave o en la boca de Slowpoke y así evolucionar a cualquiera de los Pokémon que hayas atrapado en ese juego.





Ahora, después de conocer cómo capturar y evolucionar tus Pokémon, debes saber cómo cambiar de áreas de captura de tus Pokémon, esto es fácil con algo de práctica. Lo que debes hacer es pegarle con la Poké Ball tres veces a: Diglett o Dugtrio (Tablero Rojo) o Psyduck o Poliwag (Tablero Azul). En el momento que aparezca el número tres en cualquiera de los lados podrás hacer cualquiera de las dos siguientes opciones: Si le diste tres ve es a Diglett, pasa la bola por el lado izquierdo de la mesa y si le diste a Psyduck, pasa la bola por el lado izquierdo y mete la bola en la boca de Slowpoke, esto lo podrás hacer en el lado izquierdo siempre y cuando cumplas con los tres golpes a los personajes de ese lado. Después de haber hecho eso se abrirá el Map Move dentro del Pokémon Panel.





Existe una regla para cambiar al área de captura y la primera vez que lo hagas será variable entre siete áreas disponibles dentro de la zona 1.

En la cuarta y quinta vez que lo hagas estarás en la zona 2.

Cuando realizas tres veces lo anterior y te mueves de área, estarás en la misma zona.

La sexta vez que lo hagas entrarás a Indigo Plateau, si lo haces una vez más regresarás a la zona 1, checa la tabla para ver las áreas de cada zona.

No. 011 METAPOD


No. 012 BUTTERFREE


No. 013 WEEDLE



Zona 1

Viridian Town
Viridian Forest
Mt. Moon
Cerulean City
Vermilion City Streets
Rock Mountain
Celadon City

Zona 2

Fuchsia City
Saffari Zone
Saffron City
Cinnabar Island

Zona 3

Ya que sabes la zona, ahora hay que ver qué tipos de Pokémon se encuentran por ahí, los que están como "NO COMUNES" son los que aparecen regularmente (esto no quiere decir que te aparezcan otro tipo de Pokémon), así que si necesitas ese Pokémon deberás tener algo de paciencia para poder capturarlo.

Lugar	Pokémon Común	Pokémon No Común
Pallet Town	Charmander / Rattata	Nidoran > / Poliwag
Viridian City	Weedle / Pidgey	Pikachu
Pewter City	Spearow / Jigglypuff	Ekans / Magikarp
Cerulean City	Oddish / Mankey	Jynx / Abra
Vermilion City		
Seaside	Shellder / Krabby	Ekans / Farfetch'd
Rock Mountain	Voltorb / Diglett	Mr. Mime
Lavender Town	Gastly / Magnemite	Cubone / Electabuzz
Cycling Road	Spearow / Doduo	Lickitung / Snorlax
Safari Zone	Paras / Rhyhorn	Chansey
Seafoam Islands	Horsea / Staryu	Seel / Articuno
Cinnabar Island	Ponyta / Growlithe	Omanyte / Kabuto
Indigo Plateau	Machop / Onix	Ditto

Lugar	Pokémon Común	Pokémon No Común
Viridian City	Squirtle / Nidoran >	Bulbasaur
Viridian Forest	Caterpie / Rattata	Pikachu
Mt. Moon	Zubat / Paras	Clefairy
Cerulean City	Bellsprout / Meowth	Juynx / Paras
Vermilion City	Streets Shellder / Krabby	Farfetch'd / Sandshrew
Rock Mountain	Digeltt / Voltorb	Mr. Mime
Celadon City	Mankey / Meowth	Eevee / Porygon
Fuchsia City	Magikarp / Goldeen	Kanhaskhan / Exeggcute
Safari Zone	Doduo / Nidoran +	Chansey
Saffron City	Ekans / Sandshrew	Hitmonchan / Hitmonlee
Cinnabar Island	Ponyta / Koffing	Aerodactyl / Magmar
Indigo Plateau	Geodude / Ditto	Moltres / Mewtwo





Después de lo anterior, veamos lo que son los bonus normales, recuerda que estos aparecen cuando juntas la palabra CAVE en las Out Lines y las Return Lines, estas luces están en conjunto con los Flippers, ya que si tienes alguna luz prendida y va a pasar la bola por ahí, podrás mover la luz con los botones que mueven los Flippers y cambiarla de posición, esto es muy práctico y te será de gran ayuda para completar la palabra más fácilmente.


No. 014 KAKUNA


No. 015 BEEDRILL



No. 016 PIDGEY



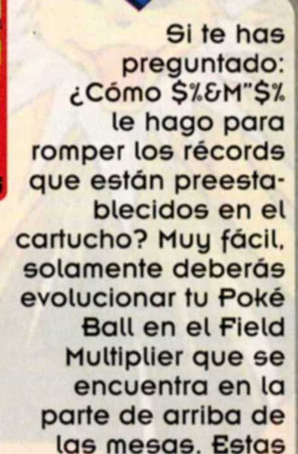
Ya que se abrió la Bonus Cave en el Pokémon Panel, **NO METAS LA BOLA EN ESE LUGAR**, vuelve a prender las luces de las Out Lines y así sucesivamente, hazlo unas cuatro veces, cuando ya te cansaste de prender lucesitas, mete la bola en la Bonus Cave para que el CPU te regale los mejores premios, ya sea Super Pikachu Kickback, una Extra Ball o un bonus especial que más adelante te diremos como sacarlo.



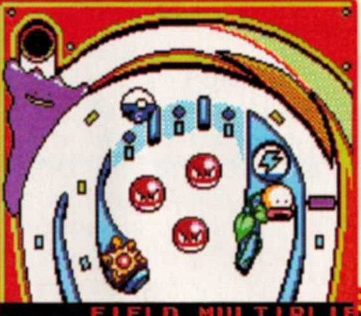
HI-SCORE	RED
1st ICE	1715878200
2nd NIN	500000000
3rd CRE	400000000
4th GAM	300000000
5th ICE	265941500
RED	HI-SCORE

500,000,000

BLUE	HI-SCORE
1st ICE	2218111350
2nd ICE	1043729100
3rd NIN	500000000
4th CRE	400000000
5th GAM	300000000
HI-SCORE	BLUE



Si te has preguntado: ¿Cómo $%&M"$% le hago para romper los récords que están preestablecidos en el cartucho? Muy fácil, solamente deberás evolucionar tu Poké Ball en el Field Multiplier que se encuentra en la parte de arriba de las mesas. Estas pequeñas luces (tres en total) las manejas igual que las Out Lines y las Return Lines, con los Flippers, cuando tengas prendidas las tres luces, tu Poké Ball cambiará de color y así sucesivamente.





Las Poké Ball evolucionan de la siguiente forma:

Poké Ball:	Es la bola con la que empiezas el juego.
Great Ball:	Cuando pasa por primera vez las tres Multiplier Lanes y te multiplicará los puntos que hagas por dos.
Ultra Ball:	Cuando pasa por segunda vez las tres Multiplier Lanes y te multiplicará los puntos que hagas por tres.
Master Ball:	Cuando pasa por tercera vez las tres Multiplier Lanes y te multiplicará los puntos que hagas por cinco.

Otra de las maneras que existen para romper esos pequeños récords es entrar en los Bonus Especiales, esto es muy fácil, lo único que debes hacer, es hacer que aparezcan tres símbolos de una Poké Ball debajo del Pokémon Panel,



No. 017 PIDGEOTTO

Bonus

Algo que debes tomar en cuenta es que si no terminas satisfactoriamente el Bonus, NO podrás abrir los demás (cuando captures de nuevo 3 Pokémon entrarás al mismo Bonus), cuando terminas un Bonus, en la parte baja de la pantalla aparecerá un letrero que te indica que ya lo terminaste.





No. 018 PIDGEOT

No. 019 RATATTA

Ya que tienes las tres Poké Ball, se abrirá la Bonus Cave, dependiendo del tablero en el que estés, serán los Bonus que aparezcan.

Diglett Stage (Tiempo límite: Ninguno)



Este bonus es algo complicado porque el área de juego es muy limitada hasta que no vas golpeando las cabezas de las salchichas terrestres y te vas abriendo paso con los golpes de tu Poké Ball hasta eliminar a todos; una vez que hiciste eso, aparecerá el embutido mayor llamado Dugtrio, solamente tendrás que pegarle para acabar este Bonus.

Gengar Stage (Tiempo límite: 1:30 min.)



En este bonus intervendrán varios factores, el primero es que le debes pegar a los tres Gastly que aparezcan y una de las cosas que te pueden ayudar son las tumbas que se encuentran ahí, ya que la bola rebotará bastante y te hará más fácil la tarea, cuando elimines a todos los Gastly aparecerán dos Haunter para que los puedas eliminar, después aparecerá Gengar, a este fantasmita pégale todo lo que quieras hasta que se acabe el tiempo.

Mewtwo Stage (Tiempo Límite 2:00 min.)



Este bonus es el mejor de todos, porque es en el que puedes hacer más puntos, Mewtwo aparecerá en la parte superior central rodeado de unos pequeños círculos, si logras pasar la bola por ahí, los círculos se irán desvaneciendo y lógicamente Mewtwo quedará a tu disposición, en ese momento pégale para poder obtener una cantidad impresionante de puntos, esto lo puedes hacer hasta que se acabe el tiempo, recuerda que los círculos que lo rodean se vuelven a formar, así que tienes poco tiempo para poder pegarle a Mewtwo.

Meowth Stage (Tiempo límite 1:00 min.)



Este pequeño y travieso Pokémon aparecerá caminando a lo largo y ancho de la pantalla, lo que debes hacer es pegarle para que suelte una moneda, en ese momento debes recoger la moneda con la Poké Ball, pero si pones algo de práctica verás que si le pegas varias veces, sin tomar las monedas, en el momento que tomes las monedas se multiplicarán x2, x3, x4, x5, etc. Y el indicador de monedas, en la parte superior de la pantalla, se incrementará severamente. Algo que debes tomar en cuenta es que si la bola se te va por en medio de los Flippers perderás algunas monedas y tendrás que volver a pegarle a Meowth.

Seel Stage (Tiempo límite 1:30 min.)



Aquí aparecerán tres Seel en toda la pantalla, en el momento que aparezcan sus pequeñas cabecitas pégales para ir elevando tu marcador de golpes que está en la parte de arriba, algo que debes hacer es no fallar los golpes, si lo haces consecutivamente se multiplicarán x2, x3, x4, x5, etc. y al igual que en el Meowth Stage si se te va la bola por en medio de los Flippers perderás algunos golpes.

Mewtwo Stage (Tiempo Límite 2:00 min.)

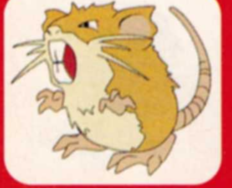


Ver los Bonus Especiales del Tablero Rojo... o sea aquí a la izquierda...

Si quieres ver la animación de los Pokémon tal y como los viste cuando los capturaste (las evoluciones no tienen animación), solamente presiona el botón Start para



verla; esto lo podrás ver solamente en el Game Boy Color, ni en el GB ni en el Super Game Boy aparecen las animaciones.





No. 020 RATICATE

Y bien, para finalizar estos Tips de Pokémon Pinball, te diremos que si llegas a poner algún récord se lo puedes pasar a un cuate que tenga el Game Boy Color y el mismo cartucho a través del puerto infrarrojo y por si fuera poco también puedes imprimir tus récords en la Game Boy Printer. La mejor recomendación es que pongas en práctica todos tus reflejos y paciencia para capturar los 151 Pokémon que se encuentran en este cartucho.

¿Podrás capturar a Mew?


No. 021 SPEAROW

Esta lista te va a servir mucho para cualquier versión de Pokémon de GB (Red, Blue, Yellow). La manera de leerse es la siguiente: La columna de Y/R/B significa las versiones Yellow, Red y Blue, en ese orden; si por ejemplo, la "Y" tiene un asterisco y las otras dos letras no, es porque ese Pokémon sólo lo encontrarás en la versión Yellow y si todas las letras tienen asterisco, es porque ese Pokémon está en todas las versiones. En la columna de Número indicamos el número del Pokémon original y sus evoluciones incluyen el número en el nombre. En la columna de Nombre indicamos el Pokémon original. En la columna de Lugar indicamos el lugar en el que se encuentran; las abreviaciones de los lugares están en la tabla adjunta, por ejemplo, si el lugar es F, significa que es Cerulean City; también indicamos la localización del Pokémon según la versión del juego, por ejemplo, F/A/A significa que el Pokémon se encuentra en Cerulean City en la versión amarilla (Yellow), en Pallet Town en la versión Azul (Blue) y en Pallet Town en la versión Roja (Red), si te fijas, es el mismo orden de versiones que la columna de Y/B/R; si hay un número en lugar de una letra, es porque indicamos la Ruta en la que se encuentra, por ejemplo, si es 24 es porque está en la Ruta 24. En la columna de Evolución 1 indicamos la evolución que puede alcanzar el Pokémon original. En la columna de Evolución 2 indicamos la evolución que puede alcanzar el Pokémon de Evolución 1; si para alcanzar la Evolución 2 necesitas un ítem, lo indicamos en esta columna, según la abreviatura de la otra tabla adjunta, por ejemplo, si en la columna de Evolución 2 dice 031 Nidoqueen MS, significa que el Pokémon 030 Nidorina sólo puede evolucionar en Nidoqueen usando la Moon Stone (MS).

A	Pallet Town
B	Viridian City
C	Viridian Forest
D	Pewter City
E	Mt. Moon
F	Cerulean City
G	Vermilion City
H	S.S. Anne
I	Diglett's Cave
J	Rock Tunnel
K	Lavender Town
L	Celadon City
M	Saffron City
N	Fuchsia City
O	Safari Zone
P	Power Plant
Q	Seafoam Island
R	Cinnabar Island
S	Victory Road
T	Indigo Plateau
U	Unknown Dungeon
V	Sea Cottage

MS Moon Stone
FS Fire Stone
TS Thunder Stone
LS Leaf Stone
WS Water Stone
T Trade (intercambio con Cable Link)

Colores	
Normal	
Fire	
Water	
Electric	
Grass	
Ice	
Fighting	
Poison	
Ground	
Flying	
Psychic	
Bug	
Rock	
Ghost	
Dragon	




No. 022 FEAROW



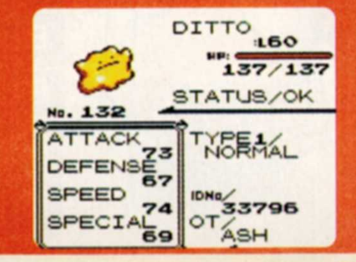
No. 023 EKANS

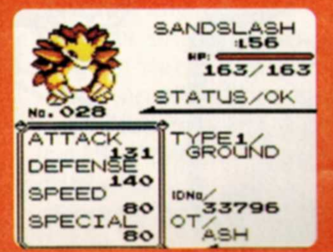






Y/B/R	No.	Nombre	Lugar	Evolución 1	Evolución 2
//*	001	Bulbasaur	F/A/A	002 Ivysaur	003 Venusaur
//*	004	Charmander	24/A/A	005 Charmeleon	006 Charizard
//*	007	Squirtle	G/A/A	008 Wartortle	009 Blastoise
//*	010	Caterpie	C/C/C	011 Metapod	012 Butterfree
/*/*	013	Weedle	C/C/C	014 Kakuna	015 Beedrill
//*	016	Pidgey	2/2/2	017 Pidgeotto	018 Pidgeot
//*	019	Rattata	2/2/2	020 Raticate	
//*	021	Spearow	3/3/3	022 Fearow	
/*/*	023	Ekans	/4/4	024 Arbok	
//*	025	Pikachu	A/C/C	026 Raichu TS	
//*	027	Sandshrew	4/4/4	028 Sandslash	
//*	029	Nidoran +	22/22/22	030 Nidorina	031 Nidoqueen MS
//*	032	Nidoran >	22/22/22	033 Nidorino	034 Nidoking MS
//*	035	Clefairy	E/E/E	036 Clefable MS	
//*	037	Vulpix	L/7/7	038 Ninetales FS	
//*	039	Jigglypuff	5/3/3	040 Wigglytuff MS	
//*	041	Zubat	E/E/E	042 Golbat	
//*	043	Oddish	12/12/12	044 Gloom	045 Vileplume LS
//*	046	Paras	E/E/E	047 Parasect	
//*	048	Venonat	13/13/13	049 Venomoth	
//*	050	Diglett	I/I/I	051 Dugtrio	
/*/*	052	Meowth	/5/5	053 Persian	
//*	054	Psyduck	6/4/4	055 Golduck	
//*	056	Mankey	3/5/5	057 Primeape	
//*	058	Growlithe	R/R/R	059Arcanine FS	
//*	060	Poliwag	B/B/B	061 Poliwhirl	062 Poliwrath WS
//*	063	Abra	L/L/L	064 Kadabra	065 Alakazam T
//*	066	Machop	J/J/J	067 Machoke	068 Machamp T
//*	069	Bellsprout	12/12/12	070 Weepinbell	071 Victreebel
//*	072	Tentacool	13/13/13	073 Tentacruel	
//*	074	Geodude	E/E/E	075 Graveler	076 Golem T
//*	077	Ponyta	17/R/R	078 Rapidash	
//*	079	Slowpoke	Q/Q/Q	080 Slowbro	
//*	081	Magnemite	P/P/P	082 Magneton	
//*	083	Farfetch'd	12/G/G		
//*	084	Doduo	16/16/16	085 Dodrio	
//*	086	Seel	Q/Q/Q	087 Dewgong	
//*	088	Grimer	R/R/R	089 Muk	
//*	090	Shellder	H/5/5	091 Cloyster WS	
//*	092	Gastly	K/K/K	093 Haunter	094 Gengar T







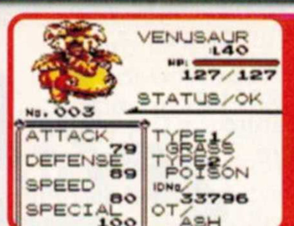


No. 024 ARBOK





No. 025 PIKACHU





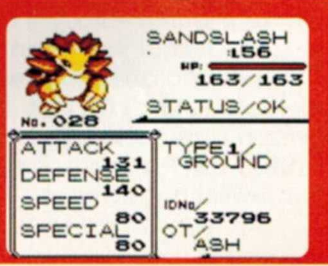


Y/B/R	No.	Nombre	Lugar	Evolución 1	Evolución 2
//*	095	Onix	J/J/J		
//*	096	Drowzee	11/11/11	097 Hypno	
//*	098	Krabby	25/25/25	099 Kingler	
//*	100	Voltorb	P/P/P	101 Electrode	
//*	102	Exeggcute	O/O/O	103 Exeggutor LS	
//*	104	Cubone	K/K/K	105 Marowak	
//*	106	Hitmonlee	M/M/M		
//*	107	Hitmonchan	M/M/M		
//*	108	Lickitung	U/18/18		
/*/*	109	Koffing	/R/R	110 Weezing	
//*	111	Rhyhorn	O/O/O	112 Rhydon	
//*	113	Chansey	O/O/O		
//*	114	Tangela	O/R/R		
//*	115	Kangaskhan	O/O/O		
//*	116	Horsea	10/L/L	117 Seadra	
//*	118	Goldeen	F/F/F	119 Seaking	
//*	120	Staryu	19/19/19	121 Starmie WS	
//*	122	Mr. Mime	2/2/2		
//*	123	Scyther	L/L/L		
//*	124	Jynx	/F/F		
//*	125	Electabuzz	/P/P		
//*	126	Magmar	/R/R		
//*	127	Pinsir	L/L/L		
//*	128	Tauros	O/O/O		
//*	129	Magikarp	3/3/3	130 Gyarados	
//*	131	Lapras	M/M/M		
//*	132	Ditto	U/U/U		
//*	133	Eevee	L/L/L	134 Vaporeon WS	
				135 Jolteon TS	
				136 Flareon FS	
//*	137	Porygon	L/L/L		
//*	138	Omanyte	R/R/R	139 Omastar	
//*	140	Kabuto	R/R/R	141 Kabutops	
//*	142	Aerodactyl	R/R/R		
//*	143	Snorlax	12/12/12		
//*	144	Articuno	Q/Q/Q		
//*	145	Zapdos	P/P/P		
//*	146	Moltres	S/S/S		
//*	147	Dratini	O/O/O	148 Dragonair	149 Dragonite
//*	150	Mewtwo	U/U/U		
?/?/?	151	Mew	?/?/?		



No. 026 RAICHU









No. 027 SANDSREW

Pokémon

Esta guía está pensada en todo aquél que haya decidido convertirse en un entrenador de Pokémon; no necesariamente tiene que ser un videojugador inexperto o principiante, dentro de estas páginas encontrarás todo lo que debes saber para dominar este divertidísimo juego, aunque lo más importante es que practiques mucho para que aprendas todas las artes de los entrenadores.

Cómo jugar Pokémon

POKéDEX
POKéMON
ITEM
Panteon
SAVE
OPTION
EXIT

Aunque es un juego bastante sencillo, vamos a darle una pequeña checadita a la forma de jugar. El modo de movimiento es lo básico, en la pantalla apareces tú y es donde puedes avanzar, hablar con la gente, tomar ítems, comprar, activar cosas y ser retado por otros entrenadores o a su vez, Pokémon salvajes te atacarán y cambiarás al modo de batalla. Al presionar Start, se abre el menú principal. Aquí puedes checar el Pokédex (es un aparato que te permite ver los Pokémon que has visto y los que tienes), en Pokémon checas al equipo de seis Pokémon que traigas en ese momento, su vida, status, etc. En Item puedes checar y usar los diferentes ítems del juego, para mayor información, checa la lista de ítems casi al final del artículo, en tu nombre (el que te pusiste al principio) checas tus status, los badges, el tiempo que lleves jugando, etc. Save y Option son para que salves tu juego y para que cambies las opciones básicas del juego.

Cuando eres retado por un entrenador o algún Pokémon salvaje te ataca, cambias al modo de batalla, si eres retado, primero verás al entrenador, el número de Pokémon que trae (si alguna de las Pokéballs está en negro quiere decir que ese Pokémon se encuentra con mal status (envenenado, dormido, etc.) y cuando están los dos Pokémon (retado o atacado) verás el HP (la energía) y los



PIDGEY
:L3
SQUIRTLE
:L6
10/ 22
FIGHT
ITEM RUN



status de cada uno de los Pokémon y abajo se encuentra la ventanita con las opciones de ataques de tu Pokémon, los ítems que puedes usar, switch (si quieres cambiar de pokémon) y Run, para huir de la batalla. No puedes huir de una batalla entre entrenadores y algunos ítems no funcionan durante la batalla. Los ataques de tu Pokémon están limitados de acuerdo a los puntos que tenga.

Para iniciar la aventura, introduce tu nombre o si lo prefieres, puedes usar uno de los que ya están programados, como Red, Ash, Blue o Gary y después de escuchar (o en este caso, leer) algunas indicaciones interesantes del profesor Oak, conocerás a tu rival (al que también le puedes poner el nombre que quieras), que según la historia, es el nieto del Profesor y que al igual que tú, quiere convertirse en el mejor entrenador del mundo, aunque él es un poco malicioso.

NAME
NEW NAME
BLUE
GARY
JOHN
First, what is
your name?



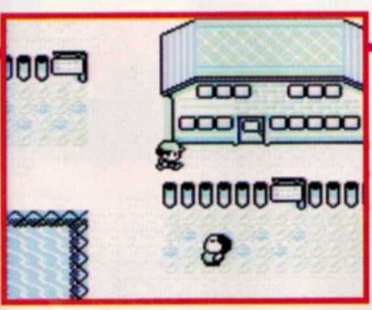
No. 028 SANDSLASH


No. 029NIDORAN+

Ahora sí, vamos con los pasos, recuerda que puedes (y debes) checar todo tipo de cosas que se te ocurran y que vayan surgiendo en el camino; el hablar con las personas y averiguar más información, es trabajo de cada entrenador. El mundo de este juego no es muy grande; debes visitar muchos pueblos y caminar en diversas rutas. Durante el juego puedes conseguir un mapa que te sirve para orientarte; de cualquier forma aquí incluímos uno (muy bien elaborado por nuestros cuates de la página de Internet de Gamela) para cualquier duda; también indicamos los lugares a los que hay que ir.



PASO 1





Todo principia en tu casa, en Pallet Town; ahora que has conseguido tu licencia de entrenador, debes ir a casa del Prof. Oak. Ahí tu rival te dirá que no se encuentra en casa; sal del pueblo para que te alcance el Prof., síguelo a su laboratorio y elige uno de los tres Pokémon básicos para empezar tu jornada.

Tu rival te retará, pero no será la última vez que se vean las caras. Una vez que le hayas ganado, dirígete al norte del pueblo para que entres en la ruta 1.

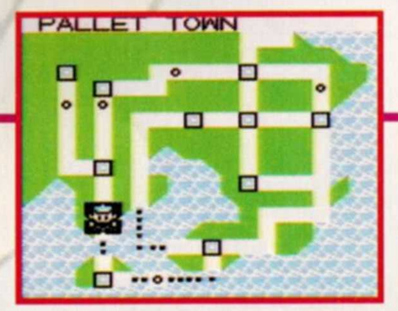


PASO 2

Aquí enfrentarás a los primeros Pokémon en estado salvaje, éstos aparecen en las zonas donde el pasto es alto; usa tu Pokémon para pelear contra ellos para que gane experiencia y aprenda nuevos ataques. Los diferentes entrenadores que aquí se encuentran te darán tips sobre lo que debes saber sobre el camino. Llega a Viridian City y dirígete a la casa que dice MART para que recojas un encargo del prof. Oak. llévaselo de regreso a Pallet Town y entrégaselo al prof. Tu rival te alcanzará allí y el prof. les pedirá que usen los Pokédex para poder hacer una investigación sobre ellos; en el Pokédex podrás ver cuántos Pokémon has visto, cuántos tienes y sus especificaciones. Ahora sigue tu camino a Viridian City y compra todo los necesario (incluyendo Pokéballs) para que puedas capturar a tus Pokémon, recuerda que puedes sanar a tus Pokémon heridos en los Poké center. Pasa a la casa de tu rival para que obtengas un Town Map y veas dónde estás. Ve a la ruta 2 que te lleva a Viridian Forest.








No. 030 NIDORINA

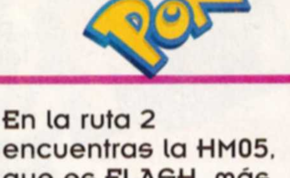

No. 031 NIDOQUEEN

Here, this will
help you!


No. 032 NIDORAN ›







En la ruta 2 encuentras la HM05, que es FLASH, más adelante te será de gran utilidad.

PASO 3

Llegando a Viridian Forest encontrarás muchos entrenadores y muchas zonas de pasto, captura al mayor número de Pokémon que puedas y con suerte obtendrás un Pikachu. Al final llegarás a Pewter City, donde podrás retar a Brock, el líder del gimnasio local para conseguir la Boulder Badge y la TM34. Es recomendable que uses Pokémon tipo Grass y Water contra los Pokémon tipo Ground de Brock. También checa el museo, ahí encontrarás información vital para tu viaje. Cuando tengas la habilidad CUT, regresa aquí por la parte trasera para que obtengas el ítem Old Amber; no te preocupes, te será de gran utilidad después. Ahora dirígete a la ruta 3.





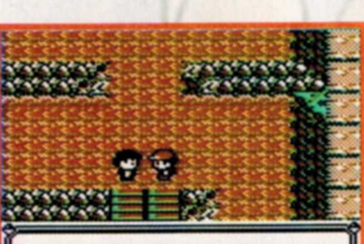
PASO 4

Enfrenta a cada uno de los entrenadores que encuentres para que suban de nivel tus Pokémon, recuerda variar tus equipos. Al final de esta larga serie de contiendas llegarás a Mt. Moon, donde te enfrentarás al equipo Rocket, quienes han hecho de las suyas al apoderarse de los Pokémon de los demás.



Derrota a todos estos individuos y al final podrás elegir uno de los dos fósiles de Pokémon que se hallan ahí, piensa muy bien cuál quieres, pues no podrás agarrar al otro.







Saliendo te encontrarás en la ruta 4, donde encontrarás la TM04; si logras acabar el juego, podrás entrar a Unknown Dungeon, en el cual hay una sorpresa aguardando. Sigue tu camino hasta llegar a Cerulean City. La líder de este gimnasio es Misty, quien conserva la Cascade Badge. En este mismo pueblo hallarás la TM28 y la bicicleta que te ahorrará horas de cansancio, pero su precio es altísimo (1,000,000.00 Poké Yens), pero si llegas al pokémon club en Vermilion City, podrás obtenerla gratis, pero todavía no llegamos, al rato regresarás. Una vez derrotada Misty, dirígete hacia la ruta 24.

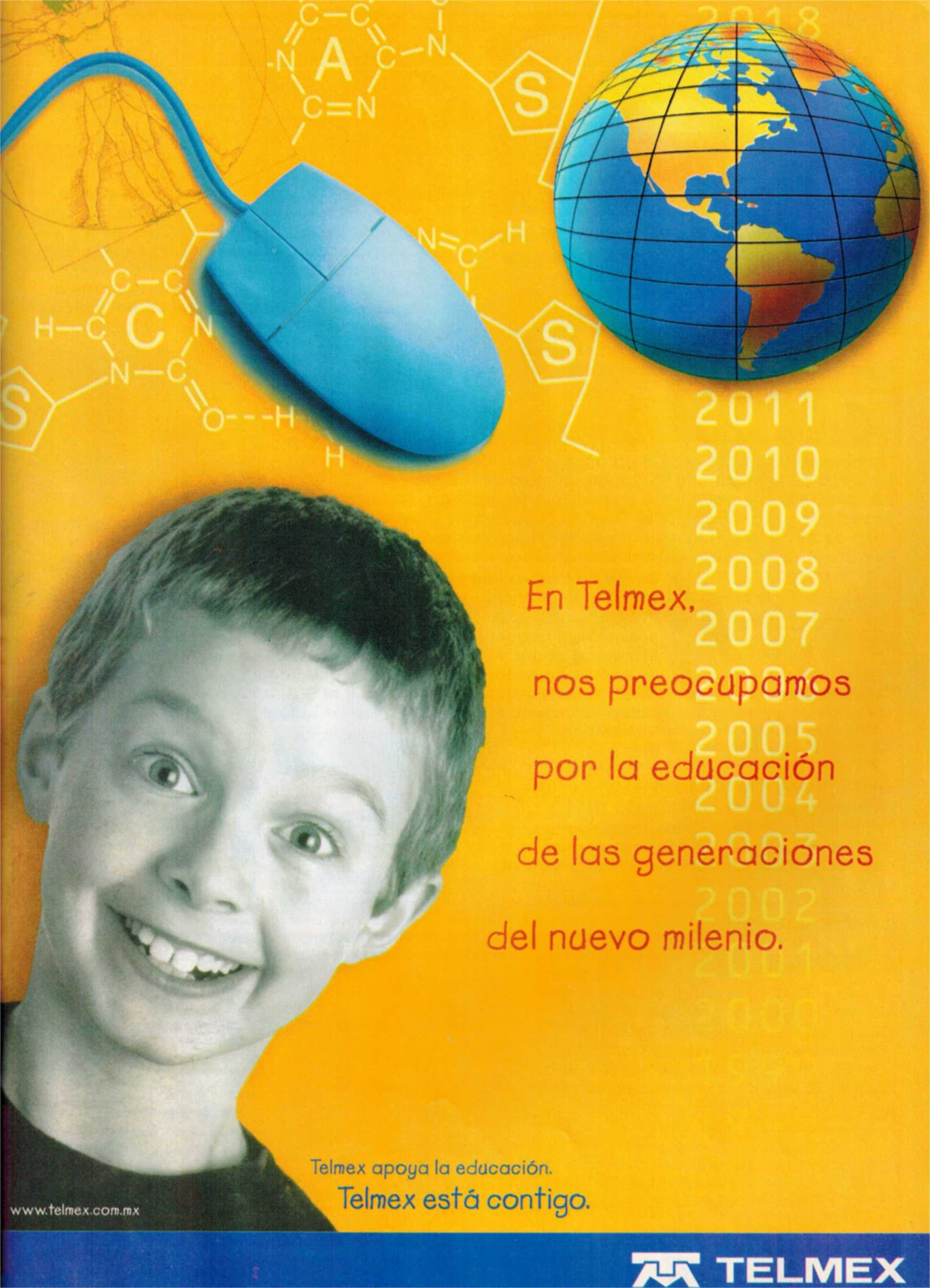




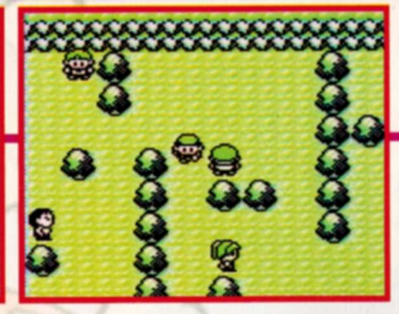



No. 033 NIDORINO


No. 034 NIDOKING


En Telmex,
nos preocupamos
por la educación
de las generaciones
del nuevo milenio.
Telmex apoya la educación.
Telmex está contigo.
www.telmex.com.mx
TELMEX


No. 035 CLEFAIRY



PASO 6

Debes pasar a lo largo de la ruta 24 que está llena de entrenadores listos para luchar, aquí encuentras la TM45. Si esto no te es suficiente, la ruta 25 tiene preparados varios entrenadores más que estarán listos a vencer a tus Pokémon, aquí hallarás la TM25. Al final llegarás a Sea Cottage. En este lugar se encuentra la casa de Bill (de él es la computadora que dice "Someone's PC"); si lo ayudas a regresar a su forma original, te obsequiará el S.S. Ticket para poder abordar el S.S. Anne. Ahora regresa a Cerulean City utilizando un atajo de las rutas 24 y 25 y dirígete a la casa que tiene un policía en la entrada. Saliendo de la casa que fue dañada por el Team Rocket, deberás luchar contra uno de éstos malandrines para poder tomar la ruta 5.







PASO 7



En medio de la ruta 5 hay una casa donde puedes dejar encargado a uno de tus Pokémon para que lo suban de nivel, te cobran una pequeña comisión que para estos momentos te resultará incómodo pagar. Al final llegarás a la Ruta 6, entra en el edificio que se encuentra a mano derecha para que llegues a Vermilion City; ahora ve al muelle para que puedas subir al S.S. Anne. Dentro del enorme barco, el capitán te facilitará la vida dándote la habilidad CUT (HM01), también hay una gran cantidad de entrenadores que te servirá para pulir tus técnicas y podrás encontrar las TM44 y TM08, procura retar a todas las personas del barco y agarrar todo lo posible porque una vez que el barco zarpe, no lo volverás a ver.





PASO 8

Una vez que hayas salido del barco, ve a la parte baja de la ciudad hacia la izquierda y usa el CUT para cortar el arbusto que te impide llegar al gimnasio donde el líder es el Lt. Surge. Para llegara él debes resolver un sencillo acertijo; debes tocar dos botes de basura para activar el switch, sólo busca el primer bote, cuando lo encuentres, el segundo es el siguiente en cualquier dirección, no te preocupes si fallas, vuélvelo a intentar. Este sujeto usa Pokémon de tipo Electric, para derrotarlo, usa Pokémon de los tipos:





No. 036 CLEFABLE


No. 037 VULPIX

Poison, Grass y Ground para que al vencerlo, obtengas la Thunder Badge, sal del gimnasio y ve hacia la derecha para que entres a Diglett's Cave.



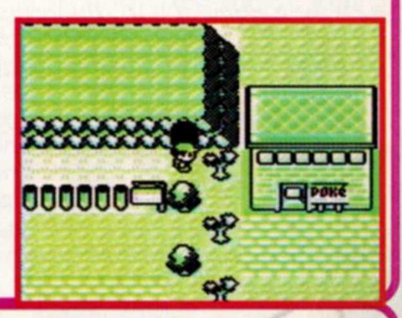


PASO 9

Aquí encontrarás muchos Diglett y Dugtrio, pasa toda la caverna para que salgas a la ruta 2, abajo de la salida, hallarás una casa, usa el CUT para poder llegar a la segunda casa donde un subordinado del prof. Oak te dará la HM05, regresa a Vermilion City por la Diglett's Cave y entra en el túnel que está en la ruta 6, llegarás a la ruta 5, hacia arriba se encuentra Cerulean City, en la parte de la derecha hay un arbusto que debes cortar para llegar a la ruta 9. Aquí habrá muchos entrenadores que te darán bastante experiencia, en este lugar encuentras la TM30, sigue avanzando hasta que llegues a Rock Tunnel donde te será indispensable el FLASH, pasa la cueva para que llegues a la ruta 10. Sigue tu camino y llegarás a Lavender Town.

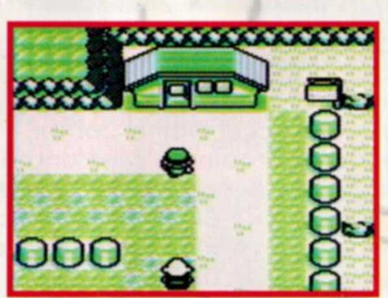






PASO 10

En este pueblo se encuentra un sujeto que puede cambiarle el Nick Name a los Pokémon, recuerda que no puedes cambiarle el nombre a un Pokémon que hayas obtenido de intercambio, sólo puede cambiarle el Nick el entrenador que lo atrapó. Ahora sal de Lavender Town por la izquierda para que llegues a la ruta 8, más adelante hay una casa que es la entrada a un túnel que te lleva a la ruta 7. Saliendo ve hacia arriba y a la izquierda para que llegues a Celadon City. En este pueblo debes ir al sur para cortar un arbusto, ahora dirígete a la izquierda para que encuentres el gimnasio donde se encuentra de líder Erika, quien te dará la Raindow Badge si logras derrotar a sus Pokémon tipo Grass. Para eliminarlos, usa Pokémon de tipo Fire, Ice, Poison, Bug y Fliying. En los edificios de esta ciudad hay muchísimas cosas por encontrar, como por ejemplo: atrás de uno de los edificios, se encuentra el pokémon Eevee, éste evoluciona de manera diferente según la piedra a la que lo expongas. En otros encontrarás las TM02, TM07, TM10, TM50, TM15, TM13, TM11, TM48, TM18, TM21, TM23 Y TM49. También puedes encontrar el casino, donde los precios varían para cada pokémon según la versión, claro que primero debes conseguir la Coin Case en el restaurant. Cuando ya hayas derrotado a Erika, ve al edificio de varios pisos donde compras muchos ítems y en el último piso, compra en las máquinas de soda un Fresh Water (200 Poké Yens), ahora sal de la ciudad por la ruta 7 y llega a la caseta donde no te permite pasar el guardia y regálale la Fresh Water para poder seguir a Saffrom City.





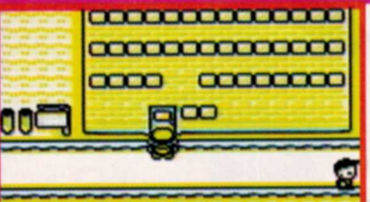



No. 038 NINETALES



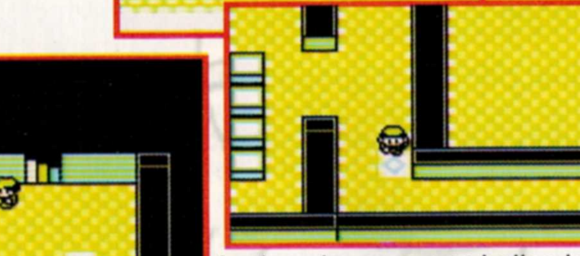



No. 039 JIGGLYPUFF



PASO 11

Una vez que llegues a Saffrom City, tendrás que enfrentar al jefe del Team Rocket que está en el edificio al centro de la ciudad que dice Silph Headquarters. Ahora llega al quinto piso por medio de las escaleras y saliendo, camina hacia la izquierda hasta que llegues al final, ahora ve hacia abajo hasta donde está un sujeto del Team Rocket, derrótalo y entra en el teletransportador, saliendo camina un poco hacia enfrente y luego a la derecha para que halles la Card Key. Ahora usa el elevador para llegar al tercer piso y saliendo camina a la izquierda, usa el botón A para que uses la Card Key en la puerta que está cerrada, ahora camina a la mesa que está del lado izquierdo y usa el teletransportador. Saliendo camina pegado a la pared izquierda hacia arriba, abre la puerta para que puedas darle sus cocos al jefe del Team Rocket. Una vez que hayas librado a todos de estos sujetos, el dueño de Silph Co. te regalará la nueva Pokéball que desarrollaron, la Master Ball, pocrura no usarla, ya que la necesitarás para el final.

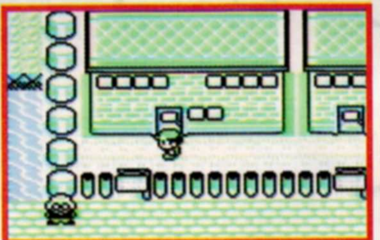




PASO 12

Ahora dirígete a la parte superior derecha de la ciudad para que halles el gimnasio donde Sabrina es el líder, si derrotas a sus Pokémon de tipo Psychic, obtendrás el Marsh Badge. Usa de preferencia Pokémon tipo Bug y Ghost para vencer a Sabrina. Ahora debes regresar a Celadon City y entrar al Rocket Game Corner, sitúate enfrente de un póster que está al fondo del casino y presiona A para descubrir unas escaleras ocultas, baja por ellas para llegar al sótano. En el primer sótano, tomas las escaleras de la derecha, saliendo camina hacia abajo luego a la izquierda y ahora hacia arriba para que llegues a las otras escaleras. En el tercer sótano, camina a la izquierda hacia un pequeño boquete en la pared, camina hasta que encuentres el primer camino que vaya a la izquierda y más adelante verás unas flechas, párate sobre la que está al lado izquierdo, cuando se detenga, camina un poco hasta la otra flecha que apunte a la derecha, cuando se detenga, camina hacia la izquierda, ahora abajo hacia la pared, camina a la derecha y sube las escaleras. En el cuarto sótano camina hacia arriba y luego a la izquierda hasta la mesa donde hay un miembro del Team Rocket, gánale y luego vuelve a hablar con él para que obtengas la Lift Key. Ahora regresa al primer sótano y toma el elevador para llegar al segundo sótano, enfrenta a los Team Rocket y abre la puerta que está arriba, ahora derrota al jefe del Team Rocket para que obtengas el Silph Scope.











No. 040 WIGGLYPUFF

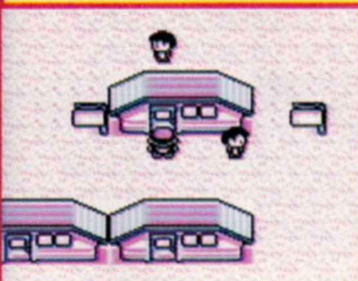

No. 041 ZUBAT





PASO 13

Una vez que tengas este ítem, regresa a Lavender Town para que entres a Pokémon Tower, dentro encontrarás muchos Pokémon que verás con el Silph Scope; ya no serán fantasmas. Llegando al sexto piso, dirígete hacia abajo y toma las escaleras hacia el séptimo piso, ahora encontrarás un Unknown Ghost que podrás ver con el Silph Scope, ahora habla con Mr. Fuji para que ya se vaya a su casa. Ahora sal de Pokémon Tower y ve a la casa de Mr. Fuji, habla con él para que te obsequie la Poké Flute, sal de Lavender Town hacia la ruta 12.



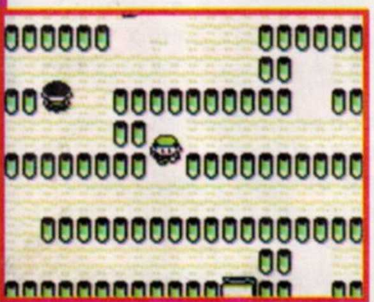


PASO 14

En esta ruta encontrarás las TM16 y TM39, más adelante encontrarás a Snorlax dormido en el camino, usa la Poké flute para despertarlo y luchar contra él; ojo, si lo quieres capturar, te recomendamos salvar antes, pues si no lo atrapas, sólo aparecerá una vez más en el juego. También encontrarás una casa donde te darán la Super Rod, sigue tu camino por la ruta 13. Aquí encontrarás muchos entrenadores, recuerda cambiar constantemente de Pokémon para que todos puedan subir bien de nivel, sigue a la ruta 14. En esta ruta puedes capturar a Pidgeotto. Cuando llegues a la ruta 15, encontrarás muchos entrenadores y las TM20 y el ítem Exp. All, que te ayuda a compartir la experiencia con todo tu equipo de Pokémon que lleves en ese momento, este ítem lo encuentras en la parte más alta de este edificio, sigue tu camino hasta Fucshia City.



Use the SUPER ROD
in any water!



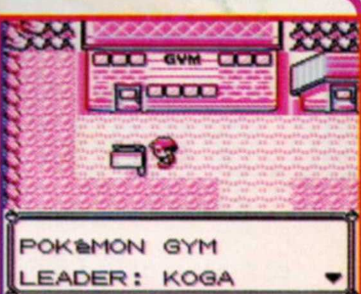


PASO 15

En esta ciudad, encontrarás a Koga, líder del gimnasio de Fuchsia City, él usa Pokémon de tipo Poison y Psychic, para que los derrotes, usa Pokémon de tipo Bug, Ghost, Ground y Psychic. Cuando derrotes a este líder, obtendrás el Soul Badge, ahora dirígete al edificio que está hasta arriba de la ciudad, es la entrada al Safari Zone.





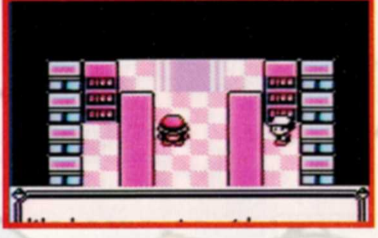



No. 042 GOLBAT

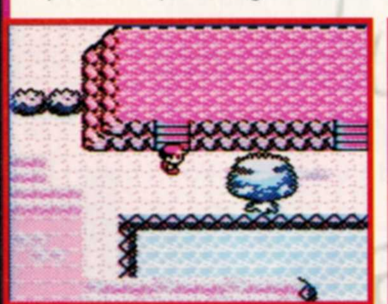
No. 043 ODDISH

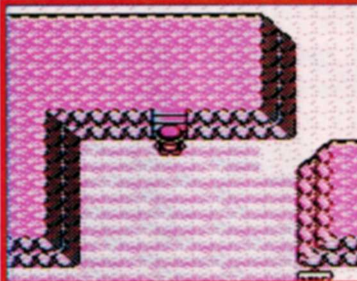
PASO 16

El Safari Zone es un lugar donde te está permitido capturar a cualquier Pokémon que encuentres, pero no puedes usar a tus Pokémon, para atarantar a los Pokémon o bien, atraerlos, puedes usar carnadas o piedras, cada Pokémon reacciona diferente a éstos ítems. Aquí también encontrarás varios ítems como las TM32, TM37, TM40 y TM03 y además dos ítems importantes: Gold Theeth y la HM03 (Surf). Al iniciar, da 2 pasos al frente, a la derecha hasta topar con pared y hacia arriba hasta encontrar la entrada a la segunda área. Ahora camina hacia la derecha hasta llegar a una escalera, sube por ella y camina a la izquierda hasta encontrar otra escalera que va hacia abajo, tómala. Camina hacia la izquierda hasta topar con unos arbustos, camina hacia arriba hasta encontrar otra pared de arbustos, sube por la escalera que está a la derecha, da unos pasos a la derecha y abajo hacia la siguiente escalera. Da 3 pasos a la derecha, 6 pasos hacia arriba y camina hacia la izquierda hasta encontrar una indicación del camino, camina hacia abajo para entrar a la siguiente área. Camina a la izquierda hacia otro señalamiento, sigue adelante hasta una escalera, sube, camina a la izquierda y abajo para bajar por otras escaleras y pégate al pequeño lago que está del lado izquierdo, sube hasta una línea de arbustos y camina hacia la derecha hasta encontrar el fin de la línea, sube y camina junto a los arbustos hacia la izquierda hasta encontrar otra línea de arbustos que bajan, continúa así hasta encontrar la entrada de la siguiente área. Camina hacia abajo y recoge el Gold Theeth, ahora camina a la izquierda hasta ver el Secret Building. Entra y habla con el hombre que está adentro y él te regalará la HM03 (Surf). Una vez que salgas del Safari Zone dirígete a la casa de Warden (está en la esquina derecha inferior de Fuchsia City) y devuélvele el Gold Theeth para que obtengas el HM04 (Strength). Ahora, usa el Surf en algún Pokémon que sea apto y dirígete a la ruta 19.













PASO 17

Antes de que vayas a la ruta 19, regresa a Cerulean City y sal como si fueras al Rock Tunnel pero avanza por el agua que está del otro lado para que puedas llegar a Power Plant, sólo usa Surf para llegar aquí. Dentro encontrarás muchos Pokémon eléctricos y a Zapdos, este pokémon sólamente aparece una vez, por lo que recomendamos nuevamente salvar tu juego antes de pelear contra él. Ahora si, ve a la ruta 19.






No. 044 GLOOM

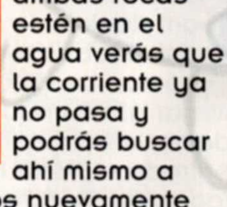

No. 045 VILEPLUM


No. 046 PARAS





Pasa toda la ruta 19, aquí hay muchos entrenadores para subir de nivel tus Pokémon, surfea hasta llegar a Seafoam Islands. Estas islas son un dolor de cabeza, solamente checa las instrucciones para que puedas librar esta molesta parte. Al entrar a la cueva camina hacia arriba hasta llegar a unas escaleras, continúa así y al topar con pared camina a la derecha hacia otras escaleras, baja y verás una enorme roca, utiliza Strength para moverla hasta el hoyo que está junto. Repite lo mismo hasta llegar al piso 4 y sube de nuevo para mover la otra roca. Ya que ambas rocas estén en el agua verás que la corriente ya no pasa y podrás buscar ahí mismo a Articuno, te recomendamos nuevamente salvar antes de enfrentarte a él, pues es la única vez que podrás verlo. Sal de la cueva y sigue tu camino hasta Cinnabar Island.







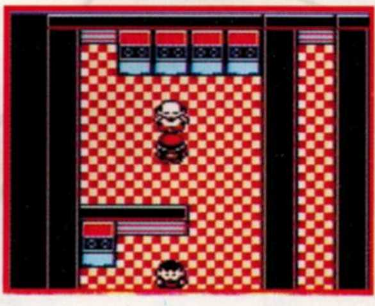
PASO 19



Llegando aquí se resuelven muchas dudas con respecto a Mew y a Mewtwo. Antes que nada, dirige tus pasos hacia Pokémon Mansion que se encuentra en la parte de arriba, hacia la izquierda del pueblo. Una vez que entres, ve al fondo y sube las escaleras, en el siguiente piso camina a la izquierda y luego hacia arriba para entrar en una habitación con escaleras. Aquí camina hacia la derecha hasta que halles una estatua de un Pokémon, sitúate frente a ella y presiona el botón A para que actives un switch oculto, ahora camina a la esquina inferior derecha donde hay dos salidas, entra en la izquierda. Camina hacia abajo hasta llegar a la pared, ahora camina a la derecha y verás otras escaleras. Saliendo de las escaleras, camina a la izquierda hasta que entres a un cuarto con otra estatua de Pokémon, junto está la TM14. Regresa a las escaleras por las que llegaste, no entres, sigue caminando hacia la derecha hasta la pared, ahora sube hasta topar con pared y ve hacia la izquierda para que entres a un cuarto donde hay una estatua más, actívala y camina hasta la izquierda hasta una mesa donde encontrarás la TM22. Ahora ve hacia abajo y toma la Secret Key que está en medio del cuarto y ahora sí, sal de este complicado lugar. Ya puedes ir al gimnasio de este pueblo, el líder se llama Blaine y guarda la Volcano Badge, como adivinarás, usa Pokémon de tipo Fire, de manera que debes usar Pokémon tipo Water, Rock y Ground contra ellos. La última cosa que tienes que hacer es dirigirte al Pokémon Lab para que regeneren al fósil que conseguiste y el trozo de ámbar para que tengas dos nuevos Pokémon.








No. 047 PARASECT


No. 048 VENONAT

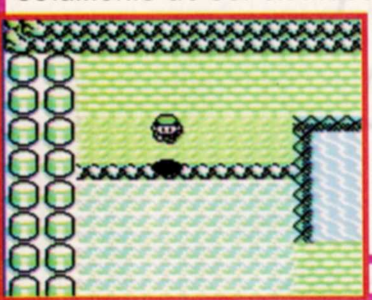


PASO 20

Ahora, debes regresar a Viridian City, ¿recuerdas que no podías entrar en ese gimnasio? Pues aquí el líder es nada más y nada menos que Giovanni, el jefe del Team Rocket, quien confía en sus Pokémon tipo Ground para defender la Earth Badge. Pero no te causarán muchos problemas si usas Pokémon tipo Grass, Ice y Water. Cuando lo vences, te promete ser bueno y ya no causar problemas. Como ves, tu aventura que era solamente de ser un maestro pokémon, se convirtió en héroe, al librar a todos del Team Rocket.



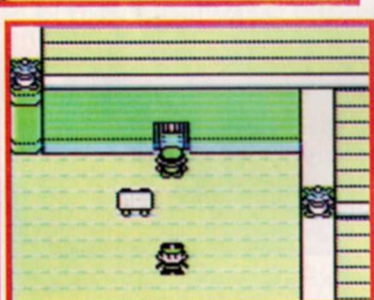
Ahora puedes ir a retar a los mejores a Pokémon League; usa la ruta 22 para llegar ahí. Aunque no hay mucho qué decir de esta ruta, al final encontrarás la entrada al Poké League, necesitas tener todas las Badges para poder entrar.





PASO 21

Esta es una ruta que no sabemos si era para ocupar memoria o sólo para darte nervios; debes "mostrar" tus badges a los guardias para seguir avanzando. Lo que sigue es pasar por Victory Road, para ello necesitas tener un Pokémon que tenga la habilidad Strength, ahora camina a la izquierda y párate arriba de la piedra gigante que está junto a la escalera y empújala en el siguiente orden: 1 abajo, 4 derecha, 2 arriba, 7 derecha, 2 arriba, 1 derecha y 1 abajo para que quede sobre el switch. Si te equivocas tendrás que hacer todo de nuevo. Regresa a la escalera que estaba junto a la piedra y sube. Ahora camina a la derecha hasta el arrecife y ve hacia arriba hasta el punto donde el camino se divide, toma el de la izquierda y camina para abajo para llegar a unas escaleras. Continúa a la izquierda y luego hacia arriba hasta otras escaleras que te conducen al siguiente piso. Camina hacia otra piedra, la secuencia es la siguiente: 1 izquierda, 2 abajo y 2 izquierda para que quede sobre el switch, ahora camina para arriba y luego da unos pasos a la derecha para subir por la pequeña escalera, sigue el borde hacia la derecha y después hacia abajo para tomar otra escalera. Pégate a la pared de la derecha, sube hasta la esquina y camina a la izquierda hasta que puedas continuar caminando hacia arriba y tomar una escalera más que te llevará al siguiente piso. Camina a la piedra que esté arriba de ti y muévela así: 2 arriba, 16 izquierda, 1 abajo, 4 izquierda, 3 abajo y 1 derecha para que quede sobre el switch. (si tomas la escalera que está junto al switch y caminas hacia la derecha podrás pelear contra Moltres, pero debes de salvar antes de pelear ya que sólo tienes una oportunidad de capturarlo). Regresa a la escalera de donde saliste y toma la escalera que esté a la izquierda para que quedes encima del arrecife, sigue el arrecife a la izquierda, después abajo y nuevamente a la izquierda para encontrar otras escaleras. Baja hasta topar con pared y camina a la derecha para encontrar una piedra junto a un precipicio, aviéntala al precipicio y síguela. Ahora mueve la piedra de la siguiente forma: 14 izquierda para que quede sobre el switch. Camina a la derecha para subir una escalera sobre el arrecife, sigue el arrecife hacia la derecha para llegar a la escalera que te lleva al siguiente piso. Camina hacia arriba para tomar otra escalera, ahora camina a la derecha para salir de la cueva y continúa al norte para llegar a Indigo Plateau.








No. 049 VENOMOTH





Compra tu Game Boy Printer con tu distribuidor autorizado porque todo el año 2000 tendremos grandes promociones. Iniciamos en Enero con una promoción diseñada para verdaderos videojugadores y fans apasionados de Pokémon.

Fotografía a los 150 monstruos de tu cartucho Pokémon Yellow, imprímelas en tu Game Boy Printer y pégalas en el álbum que publicaremos en Club Nintendo de Enero. Habrá sorpresas para todos los álbumes llenos y para los primeros tendremos regalos exclusivos para los fans de Pokémon.

GAME BOY printer

GAME BOY Pokémon Special Pikachu Edition YELLOW VERSION

Además tu Game Boy Printer te servirá para muchas promociones durante todo el año 2000 en tu revista

CLUB Nintendo

Más información en el número de Enero.


No. 050 DIGLETT

Las cosas ya son más fáciles ahora, de cierto modo. Has llegado a Indigo Plateau y puedes todavía usar un Poké Center y un Market, ahora sólo debes pelear contra Elite Four y ganarás, pero eso no es todo, ya que tu rival ha llegado antes que tú (como en todo el juego) y deberás derrotarlo para convertirte en el campeón. A continuación te damos los tipos de Pokémon que te servirán contra cada uno de los Elite Four y contra tu rival:

Pokémon

PASO 22

Lorelei usa Pokémon tipo Ice; atácala con Pokémon tipo Fire, Fighting y Rock.





Bruno prefiere los Pokémon de tipo Fighting, usa contra él Pokémon tipo Flying y Psychic.

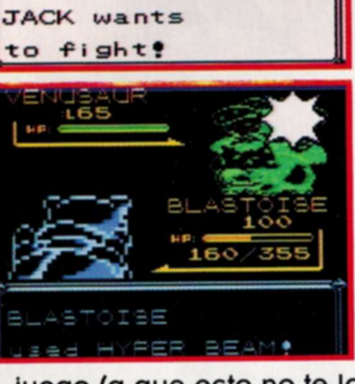


Agatha es la maestra en Pokémon tipo Ghost, pero bájale los humos con Pokémon tipo Water o Fire.

Lance es el líder de Elite Four, sus Pokémon predilectos son los de tipo Dragon, así que usa Pokémon tipo Ice o Fighting, pero debes tener muchos Potion pues los dragones son devastadores con cualquier tipo de Pokémon.



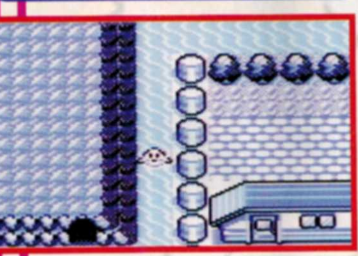




Tu rival ha desarrollado unos equipos bastante nivelados para acabar con cualquier tipo de entrenador, los primeros tres siempre son Pidgeot, Alakazam y Rhydon, pero los otros tres dependen en el Pokémon que haya escogido al principio del juego (a que esto no te lo esperabas ¿verdad?), pero he aquí la tabla de los últimos tres Pokémon con los que peleará, según el que haya escogido. Si logras ganarle, serás el campeón.

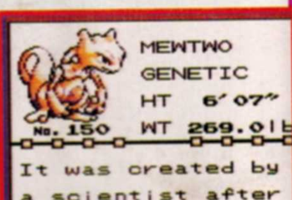
Bulbasaur:	Gyarados, Arcanine y Venusaur
Charmander:	Exeggutor, Gyarados y Charizard
Squirtle:	Arcanine, Exeggutor y Blastoise

PASO 23



¡Al fin eres el campeón! Pero... te falta un Pokémon que es bastante problemático, nos referimos a Mewtwo. Este Pokémon se encuentra en Unknow Dungeon (al norte de la ruta24) y para llegar hasta él necesitas haber derrotado a la Elite Four, ahora, prepárate pues te queda una cueva más por recorrer. El camino a seguir no tiene problema, de hecho, si quieres evitarlo, puedes surfear en lugar de usar tanta escalera. Al final te enfrentarás con el pokémon Mewtwo quien no se dejará atrapar si no es con la Master Ball, ¿ves por qué te dijimos que la guardaras?, recuerda salvar antes de pelear contra él pues sólo aparece una vez y luego no lo volverás a ver.





OAK: Er-hem!

No. 051 DUGTRIO



No. 052 MEOWTH

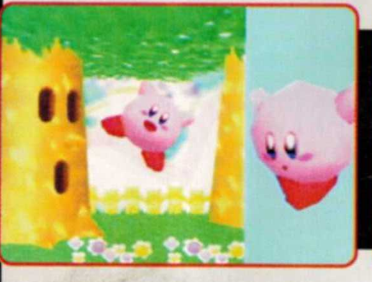




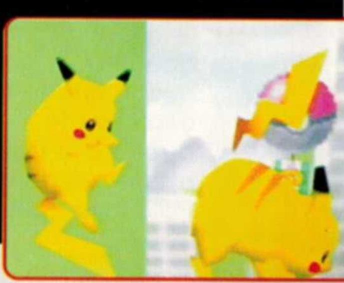
Tal vez hemos dicho en cada página de este número especial, que Pokémon consiguió una gran popularidad en todo el mundo y en poco tiempo, y esta en estas páginas lo tendremos que repetir, porque es la verdad. La popularidad de estos 151 monstruos de bolsillo ha sido tanta, que se lograron colar dentro del super juego de N64 en donde NIntendo reunió a todas las estrellas de su universo y los puso a pelear. Estamos hablando de Super Smash Bros., por supuesto.











Si has jugado este título, está de más que sepas que aquí podrás seleccionar, de entre Mario, Luigi, Donkey Kong, Link, Samus, Captain Falcon, Ness, Yoshi, Kirby Fox y a dos de los Pokémon más carismáticos: Pikachu y Jigglypuff.







Hay mucho qué decir de este juego... pero no en este número especial porque está dedicado únicamente a Pokémon, así que échale un ojo a todo lo referente a Pokémon aquí. Pikachu es un personaje normal para escoger y Jigglypuff es un personaje oculto.







No. 053 PERSIAN


No. 054 PSYDUCK







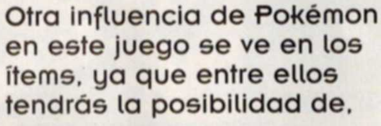
Un detalle bastante padre es que antes de comenzar una batalla, cualquiera de estos Pokémon aparecerá de una Pokéball.



En este juego hay una escena que es para Pikachu y para Jigglypuff y ésta es Saffron City, una ciudad del juego original de Game Boy. Esta escena es bastante buena, ya que de repente aparecerán Pokémon para ayudarte, como Porygon, Charmander, Chansey, Venusaur o Electrode, entre otros, ejecutando uno de sus poderes especiales. Aquí te recomendamos que mantengas a tu contrincante cerca de la puerta por donde aparecen estos Pokémon para causarles mucho daño, sobre todo si le aplicas un combo justo después de que sea atacado. En esta escena podrás disfrutar del tema musical arreglado, de la entrada del juego de Game Boy.







Otra influencia de Pokémon en este juego se ve en los ítems, ya que entre ellos tendrás la posibilidad de, durante una batalla, hacerte de una Pokéball. Si lanzas una de estas preciadas armas, aparecerá un Pokémon para ayudarte. Snorlax, Onix, Blastoise, Beedrill, Koffing y Charizard son sólo algunos de los muchos Pokémon que te auxiliarán en la pelea. El consejo en este caso es que al atrapar una Pokéball, la lances hacia el enemigo, para que le causes un poco de daño. En ese momento aparecerá el Pokémon y justo ahí, deberás atacarlo para que el daño sea doble; no te preocupes, si tú lanzaste la Pokéball no te pasará nada.










No. 055 GOLDUCK

RAYOVAC®
Maximum™
Alcalina

Pilas de máxima diversión

ZAP

¡Máximo Rendimiento por el Mejor Precio!

RAYOVAC® Maximum

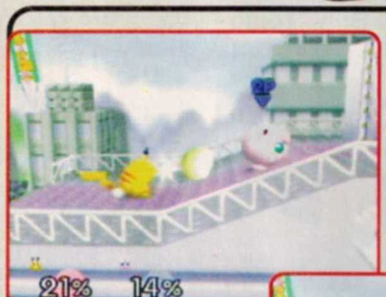

No. 056 MANKEY





Jigglypuff es un personaje secreto y aquí te damos la forma para obtenerlo.
Tendrás que jugar en 1P Mode y terminar el juego en cualquier dificultad, con cualquier personaje y con cualquier número de vidas. Cuando derrotes al último jefe, aparecerá Jigglypuff para retarte y si lo vences, ya estará disponible este redondo personaje.





También hay otro ítem basado en Pokémon; éste es un huevo que te provée Chansey. Si lanzas este huevo, se romperá y te dará un premio.




No. 057 PRIMEAPE


No. 058 GROWLITHE

Poderes Especiales

Pokémon

Para que domines a estos personajes, checa sus movimientos especiales.

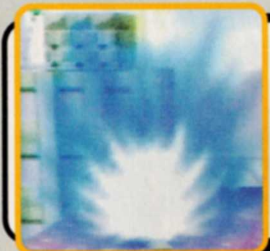
Pikachu



Thunder Jolt:
Presiona el botón B. Pikachu lanzará un rayo hacia adelante.



Quick Attack:
Presiona el botón B y el Control Stick hacia arriba al mismo tiempo. Pikachu saltará muy rápido verticalmente.



Thunder:
Presiona el botón B y el Control Stick hacia abajo al mismo tiempo. Caerá un trueno sobre Pikachu.

Jigglypuff



Pound:
Presiona el botón B. Jigglypuff dará un súper golpe.



Sing:
Presiona el botón B y el Control Stick hacia arriba al mismo tiempo. Jigglypuff cantará y dormirá a su enemigo.



Sleep:
Presiona el botón B y el Control Sitck hacia abajo al mismo tiempo. Jigglypuff se dormirá y si el enemigo lo toca también se dormirá.





Si terminas el juego con cualquiera de estos dos Pokémon, podrás disfrutar de imágenes como estas.

Como ves, Pokémon es parte esencial de Super Smash Bros. Tanto Pikachu como Jigglypuff son personajes bastante fuertes, así que no dejes de practicar con ellos para que descubras cosas nuevas del cartucho y también para que demuestres que estos Pokémon están a la altura de personajes muy importantes de Nintendo, como Mario, Samus, Fox, Donkey y Kirby. ¡A pelear!



Y ponte buzo en los créditos para que puedas ver qué personas se involucraron en la programación que tenía que ver con todo lo de Pokémon en este juego. Por supuesto, encontrarás a personalidades como Satoshi Tajiri, el creador del concepto.


No. 059 ARCANINE



No. 060 POLIWAG

Technical Machines y Hidden Machines

Pokémon

Los Technical Machines son los ítems que le dan una habilidad específica a ciertos Pokémon, además de las que pueden aprender al evolucionar, estas sólo puedes usarlas una vez nada más, por lo que debes pensarle en qué Pokémon utilizarla. Además de que las puedes encontrar durante el recorrido en el camino, ya sean escondidas o a simple vista; para las ocultas puedes usar un ítem que te permite saber dónde hay objetos ocultos, que obtienes con un aprendiz del Prof. Oak cuando tienes un número determinado de Pokémon capturados). Por otra parte, algunas pueden ser compradas en ciertas tiendas o bien, diferentes trainers te dan de recompensa una TM al vencerlos y ciertos personajes, a veces sólo te las regalan por ayudarlos en algo. A continuación te vamos a dar la lista de los 50 TM que contienen ambas versiones, pues éstos no difieren de rojo a azul, tanto en el número como en los lugares y a qué tipo de Pokémon es recomendable ponérselas.

TM	Localización
01 Mega Punch Pokémon: Normal y Fighting	Celadon y Mt. Moon
02 Razor Wind Pokémon: Normal	Celadon
03 Adrenaline Pokémon: Normal	Saffron
04 Whirlwind Pokémon: Normal y Flying	Ruta 4
05 Mega Kick Pokémon: Normal Fighting	Celadon
06 Toxic Pokémon: Poison	Fuchsia
07 Horn Drill Pokémon: Normal	Celadon
08 Body Slam Pokémon: Normal	S.S. Anne
09 Take Down Pokémon: Normal	Celadon
10 Double-Edge Pokémon: Normal	Celadon
11 Bubblebeam Pokémon: Water	Cerulean
12 Water Gun Pokémon: Water	Mt. Moon
13 Ice Beam Pokémon: Ice	Celadon
14 Blizzard Pokémon: Ice	Cinnabar Island
15 Hyper Beam Pokémon: Normal	Celadon
16 Pay Day Pokémon: Normal	Ruta 12
17 Submission Pokémon: Fighting	Celadon
18 Counter Pokémon: Fighting	Celadon

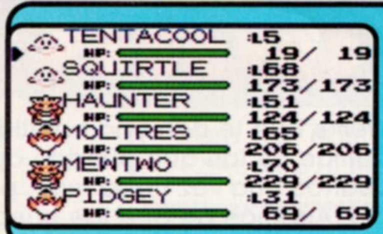
TM	Localización
19 Seismoc Toss Pokémon: Fighting	Ruta 25
20 Rage Pokémon: Normal	Ruta 14
21 Mega Drain Pokémon: Grass y Plant	Celadon
22 Solarbeam Pokémon: Grass y Plant	Cinnabar Island
23 Dragon Rage Pokémon: Dragon	Celadon
24 Thunderbolt Pokémon: Electric	Vermilion
25 Thunder Pokémon: Electric	Ruta 25
26 Earthquake Pokémon: Ground	Saffron
27 Fissure Pokémon: Ground	Viridian
28 Dig Pokémon: Ground	Cerulean
29 Psychic Pokémon: Psychic	Saffron
30 Teleport Pokémon: Pychic	Ruta 9
31 Mimic Pokémon: Normal	Celadon
32 Double Team Pokémon: Normal	Safari Zone
33 Reflect Pokémon: Psychi	Safari Zone
34 Bide Pokémon: Normal	Pewter
35 Metronome Pokémon: Normal	Cinnabar Island
36 Selfdestruct Pokémon: Normal	Saffron

No. 061 POLIWHIRL



No. 062 POLIWRATH

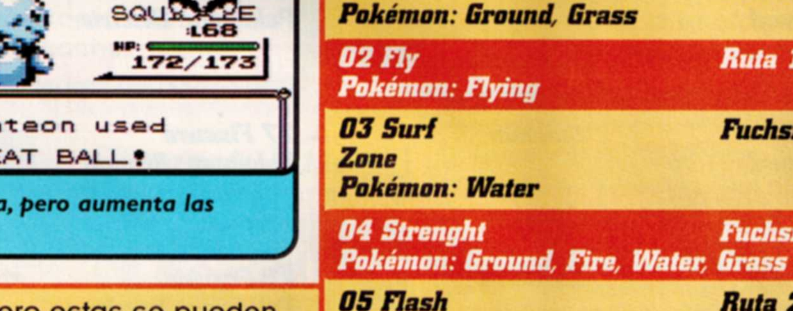

No. 063 ABRA



Para que un pokémon débil aumente su experiencia sin necesidad de pelear, haz lo siguiente. Coloca al pokémon débil de tal forma que al comenzar una batalla éste salga primero. En vez de atacar,
cámbialo inmediatamente por un pokémon fuerte y derrota al enemigo. Así ambos pokémon ganarán experiencia y no

TM	Localización
37 Egg Bomb **Pokémon: Normal**	**Safari Zone**
38 Fire Blast **Pokémon: Fire**	**Cinnabar Island**
39 Swift **Pokémon: Normal**	**Ruta 12**
40 Skull Bash **Pokémon: Normal**	**Safari Zone**
41 Softboiled **Pokémon: Normal**	**Celadon**
42 Dream Eater **Pokémon: Psychic**	**Viridian**
43 Sky Attack **Pokémon: Flying**	**Victory Road**

TM	Localización
44 Rest **Pokémon: Psychic**	**S.S. Anne**
45 Thunder Wave **Pokémon: Electric**	**Ruta 24**
46 Psywave **Pokémon: Psychic**	**Saffron**
47 Explosion **Pokémon: Normal**	**Victory Road**
48 Rock Slide **Pokémon: Rock**	**Celadon**
49 Tri Attack **Pokémon: Normal**	**Celadon**
50 Substitute **Pokémon: Normal**	**Celadon**



Para que te sea más fácil capturar a un pokémon, lanza la Pokéball y justo en el momento en el que estalle, presiona el botón B (debes ser muy preciso). Mantenlo presionado hasta que veas que la Pokéball deja de moverse. No siempre funciona, pero aumenta las posibilidades.

HM	Localización
01 Cut **Pokémon: Ground, Grass**	**S.S. Anne**
02 Fly **Pokémon: Flying**	**Ruta 16**
03 Surf **Pokémon: Water**	**Fuchsia City-Safari Zone**
04 Strenght **Pokémon: Ground, Fire, Water, Grass**	**Fuchsia City**
05 Flash **Pokémon: Electric**	**Ruta 2**

Las HM son similares, pero estas se pueden usar sin límite de veces en los Pokémon que sean capaces de usar la técnica. Para poder usarlas necesitas tener las Badges que tienen los líderes de gimnasio de cada ciudad, si no, aunque tengas el ítem, no lo podrás activar.

Items

Ahora veamos los ítems que sirven para avanzar en el juego; algunos son para cuando vas en el "modo de movimiento", otros sirven para situaciones específicas, otros sirven para curar, sanar, elevar la energía y los puntos de poder y de energía de tus Pokémon durante la batalla o fuera de ella. Un grupo más te sirve para el "modo de movimiento" solamente, también están los especiales que son de gran utilidad y los variados que sirven para diferentes cosas.


No. 064 KADABRA

Pokémon Balls


No. 065 ALAKAZAM


No. 066 MACHOP

Item	Descripción
Pokéball Localización: Pokémon Mart, Varios	Con esta bola capturas a los Pokémon.
Great Ball Localización: Pokémon Mart, Varios	Más efectiva que la Pokéball.
Ultra Ball Localización: Pokémon Mart, Varios	Más efectiva que la Great Ball.
Safari Ball Localización: Fuchsia-Safari Zone	Sólo se usa en Safari Zone.
Master Ball Localización: Silph Co.	Captura a cualquier Pokémon sin fallar.

Items Misteriosos

Fire Stone Localización: Celadon, Varios	Evoluciona a ciertos Pokémon de tipo Fire
Thunder Stone Localización: Celadon, Varios	Evoluciona a ciertos Pokémon de tipo Electric
Water Stone Localización: Celadon, Varios	Evoluciona a ciertos Pokémon de tipo Water
Leaf Stone Localización: Celadon, Varios	Evoluciona a ciertos Pokémon de tipo Grass
Moon Stone Localización: Celadon, Mt. Moon, Varios	Evoluciona a ciertos Pokémon de tipo Fire
Helix Fossil Localización: Mt. Moon	Al llevarlo al Lab en Cinnabar Island obtienes a Kabuto
Dome Fossil Localización: Mt. Moon	Al llevarlo al Lab en Cinnabar Island obtienes a Omanyte
Old Amber Localización: Pewter City	Al llevarlo al Lab en Cinnabar Island obtienes a Aerodactil

Antidote Localización: Pokémon Mart, Varios	Cura a un Pokémon envenenado
Burn Heal Localización: Pokémon Mart, Varios	Sana a un Pokémon herido por fuego
Ice Heal Localización: Pokémon Mart, Varios	Cura a un Pokémon congelado
Awakening Localización: Pokémon Mart, Varios	Despierta a un Pokémon
Parlyz Heal Localización: Pokémon Mart, Varios	Sana al Pokémon que esté paralizado
Full Heal Localización: Pokémon Mart, Varios	Sana a un Pokémon de cualquier herida
Potion Localización: Pokémon Mart, Varios	Recupera energía al Pokémon
Super Potion Localización: Pokémon Mart, Varios	Mejor que Potion

Items de Recuperación

Hyper Potion Localización: Pokémon Mart, Varios	Mejor que Super Potion
Max Potion Localización: Pokémon Mart, Varios	El Pokémon recupera su energía al máximo
Full Restore Localización: Pokémon Mart, Varios	Sana cualquier herida y recupera la energía al máximo
Revive Localización: Pokémon Mart, Varios	Revives a un Pokémon desmayado y 50% de su vida
Max Revive Localización: Varios	Revive a un Pokémon con la vida al 100%

Items para Elevar Habilidades

Rare Candy Localización: Varios	Aumenta un nivel de experiencia
HP Up Localización: Varios	Nivel de HP se eleva un punto
Protein Localización: Celadon, Varios	Eleva un punto de ataque

No. 067 MACHOKE


No. 068 MACHAMP




No. 069 BELLSPROUT

Iron	Eleva un punto la defensa
Localización:	Celadon, Varios
Carbos	Eleva un punto la velocidad
Localización:	Celadon, Varios
Calcium	Eleva un punto el especial
Localización:	Celadon, Varios
X Attack	Eleva el ataque durante una batalla
Localización:	Celadon, Varios
X Defend	Eleva la defensa durante una batalla
Localización:	Celadon, Varios
X Speed	Eleva la velocidad durante una batalla
Localización:	Celadon, Varios
X Special	Eleva el especial durante una batalla
Localización:	Celadon, Varios
Guard Spec.	Da inmunidad contra ataques especiales durante una batalla
Localización:	Celadon, Varios
Dire Hit	Los atques serán más fuertes durante una batalla
Localización:	Celadon, Varios
X Accuracy	Los ataques serán más precisos durante una batalla
Localización:	Celadon, Varios
PP Up	El nivel de PP se elevará un punto
Localización:	Varios

Variados

Nugget	Lo puedes vender a muy buen precio.
Localización:	Varios
Gold Teeth	Son los dientes del jardinero del Safari Zone.
Localización:	Fuchsia City
S.S. Ticket	Te permite abordar al S.S. Anne
Localización:	Sea Cottagge
Poké Doll	Se usa para escapar de una batalla
Localización:	Celadon City
Silph Scope	Te permite identificar fantasmas en Pokémon Tower
Localización:	Celadon City
Poké Flute	Despierta a los Pokémon dormidos
Localización:	Lavender Town
Old Rod	Te permite pescar Pokémon
Localización:	Vermilion City
Good Rod	Mejor que Old Rod
Localización:	Fuchsia City
Super Rod	Mejor que Good Rod
Localización:	Ruta 12
Itemfinder	Sirve para encontrar ítems ocultos
Localización:	Ruta 11


No. 070 WEEPINBELL



Modo de Movimiento

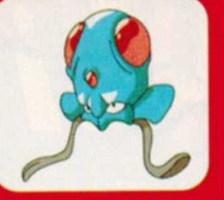
Bicycle	Te permitirá moverte con mayor rapidez.
Localización:	Cerulean
Escape Rope	Te permite salir de una cueva rápidamente
Localización:	Pokémon Mart
Repel	Spray para alejar a los Pokémon
Localización:	Pokémon Mart
Super Repel	Dura más que el Repel
Localización:	Pokémon Mart
Max Repel	Dura más que el Super Repel
Localización:	Pokémon Mart

Items Especiales

Pokédex	Archiva a todos los Pokémon que veas o que captures.
Localización:	Pallet Town
Town Map:	Es un mapa donde ves en qué lugar te encuentras.
Localización:	Pallet Town
TM	(Ver Technical Machines)
Localización:	Varios
HM	(Ver Hidden Machines)
Localización:	Varios

Exp. All	Compartes experiencia a los Pokémon del equipo
Localización:	Ruta 15
Coin	Monedas que sirven para jugar en Game Corner
Localización:	Celadon City
Coin Case	Sirve para jugar y cambiar premios en Game Corner
Localización:	Celadon City
Fresh Water	Durante la batalla, recupera energía
Localización:	Celadon City
Soda Pop	Mejor que Fresh Water
Localización:	Celadon City
Lemonade	Mejor que Soda Pop
Localización:	Celadon City


No. 071 VICTREEBEL


No. 072 TENTACOOL

PRECAUCION: LOS SIGUIENTES TRUCOS REPRESENTAN UN RIESGO PARA EL CARTUCHO PUES PUEDEN ALTERAR LOS GRAFICOS O BORRAR TUS AVANCES.



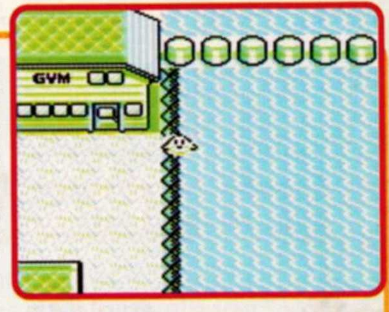
Cómo obtener al Pokémon sin número Missing No.

Los Trucos

1. Habla con el viejo que te enseña a capturar Pokémon en Viridian y dile que no llevas prisa.

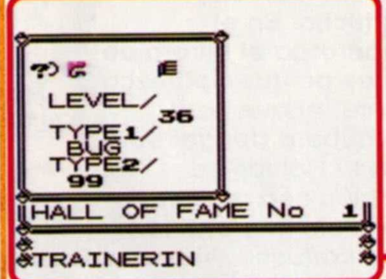


2. Ahora vuela a Cinnabar Islands y dirígete a la orilla de la derecha, usa el Surf pero quédate en la orilla, subiendo y bajando sin salirte.





3. Verás varios Pokémon, incluso de niveles muy altos, sigue subiendo y bajando hasta que aparezca Missing No. (o Missingo, pa' los cuates).



Este es un bug que daña los gráficos del Poké League y ahí te muestra gráficos basura y Pokémon que ni siquiera has visto (hasta puedes ver a Mew, pero no puedes ni usarlo ni agregarlo al Pokédex). El atrapar a Missing No., es la llave para hacer más trucos.



Items Multiplicados

Para multiplicar ítems necesitas hacer el truco de Missingo, pero antes debes poner en el sexto lugar (de arriba hacia abajo) el ítem que quieras multiplicar, checa el ejemplo con la Master Ball. Cuando aparezca Missingo, salte de la batalla y verás que la Master Ball fue multiplicada. Puedes tener más de 99 ítems a partir de uno sólo. Si te salió el truco, date vuelo ahí mismo multiplicando los que quieras las veces que quieras, pero cabe mencionar que ítems como la bicicleta, el mapa o el Pokédex no se pueden multiplicar.





Premios Fáciles

Una variación de esto es la manera tramposa de conseguir Coins para los premios del Game Corner: Sólo multiplica un Nugget con el truco de Missingo y vende todos los Nuggets (de preferencia deja uno o dos), así te darán mucho dinero. Luego ve al Game Corner y dedícate a comprar fichas con el tendero y si necesitas más efectivo, repite la operación. Ahora sí, compra los premios que gustes.





No. 073 TENTACRUEL


No. 074 GEODUDE

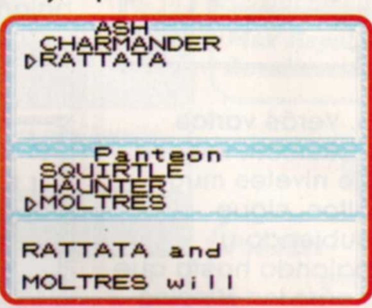


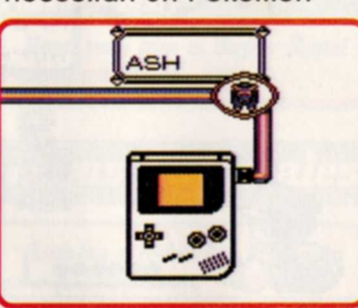
Como si capturaras Pokémon en un barril...

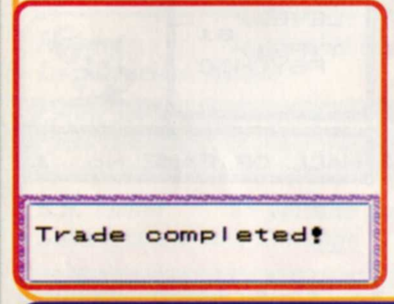
Como si capturaras Pokémon en un barril... El truco es simple: entra en el Safari Zone, ahora date unas vueltas y trata de capturar la mayor cantidad de Pokémon que puedas hasta que se acabe tu tiempo. Después sal de ahí y viaja usando Fly a Cinnabar Island y haz el truco de Missingo (omitiendo el paso de ir con el viejito) para que en la costa aparezcan los Pokémon del safari. Si combinas los trucos y duplicas muchas Poké Balls, será muy facil atrapar a estos escurridizos Pokémon.

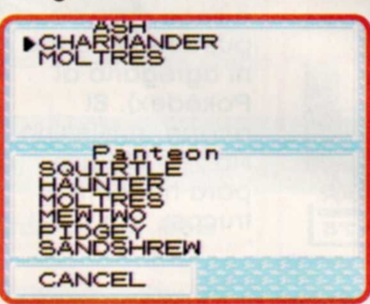
Clonar Pokémon

Primero necesitan ponerse de acuerdo en qué Pokémon va a ser clonado, por ejemplo: un Moltres. Ahora necesitan un Pokémon que no vayan a usar (un Pidgey o Rattata, por ejemplo), entren ambos en Trade Center, ahora manden cada Pokémon al otro cartucho. En el momento que desaparezca el letrero de "Waiting" y justo antes de que aparezca el de "Trade Complete" el que esté pasando el Moltres deberá apagar su Game Boy para que el Moltres se quede ahí pero también sea registrado en lugar del Rattata, éste se perderá pues no llegó al otro cartucho. Ahora, el Game Boy que permaneció prendido se trabará y tendrás que apagarlo y volverlo a prender para que cuando cheques, habrás obtenido un Moltres y en el otro cartucho seguirá intacto el Moltres original. Entonces, todo resultó bien, pero la cosa es que el cartucho que se apaga entre los letreros (el del Pokémon a clonar), correrá el grave peligro de que su memoria sea destruída, así que aquí está la solución a ese inconveniente: Procura usar un cartucho que esté recién iniciado para que si pasa lo que no queremos que pase, sea menor el trauma de perder tu Data.









Tipo de Pokémon VS Tipo de Pokémon

Con esta tabla te podrás dar cuenta de los ataques que debes usar para lograr un buen ataque, cuando estás en batalla deberás saber qué tipo de Pokémon es el que está enfrente de ti. Para saber cómo usa esta tabla verás cosas como: Electric vs (esto indica que el Pokémon eléctrico es bueno contra) Flying, Water. También verás: Vs Electric (aquí verás qué Pokémon es bueno en contra de los eléctricos). Esto te servirá para no estar sufriendo en caso de que no sepas cómo atacar a tu enemigo y darle muy buenos golpes en plena batalla.

Bug vs
Grass, Psychic
Vs Bug
Fire, Flying, Poison, Rock

Dragon vs
Dragon
Vs Dragon
Dragon, Ice

Electric vs

Flying, Water
Vs Electric
Ground

Fighting vs
Ice, Normal, Rock
Vs Fighting
Flying, Psychic

Fire vs
Bug, Grass, Ice
Vs Fire
Ground, Rock, Water

Flying vs
Bug, Fighting, Grass
Vs Flying
Electric, Ice, Rock

Ghost vs
Psychic
Vs Ghost
Cualquiera, excepto Normal o Fighting

Grass vs
Ground, Rock, Water
Vs Grass
Bug, Fire, Flying, Ice, Poison

Gound vs
Electric, Fire, Poison, Rock
Vs Ground
Grass, Ice, Water

Ice vs
Dragon, Flying, Grass, Ground, Rock
Vs Ice
Fighting, Fire, Rock

Normal vs
Ninguno
Vs Normal
Fighting

Poison vs
Bug, Grass
Vs Poison
Ground, Psychic

Psychic vs
Fighting, Poison
Vs Psychic
Bug, Ghost

Rock vs

Bug, Fire, Flying, Ice
Vs Rock
Fighting, Grass, Ground, Ice, Water

Water vs
Fire, Ground, Rock
Vs Water
Electric, Grass


No. 075 GRAVELER


No. 076 GOLEM

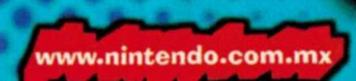
¡BUSCA TU PAQUETE ESPECIAL!

GAME BOY® COLOR



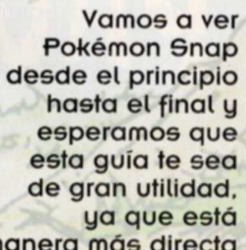
Sólo con tus Distribuidores Autorizados

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

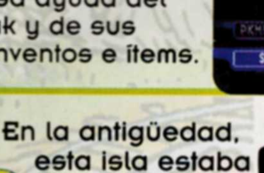



No. 077 PONYTA





Pokémon Snap es un título bastante entretenido y que te presenta un nuevo reto cada vez que comienzas un juego. Tu misión parece fácil, pero tiene su chiste: fotografiar Pokémon en su estado natural sin capturarlos. Para ello cuentas con la valiosa ayuda del Prof. Oak y de sus inventos e ítems.



Vamos a ver Pokémon Snap desde el principio hasta el final y esperamos que esta guía te sea de gran utilidad, ya que está elaborada de la manera más directa y sencilla para que le saques todo el jugo a tu cartucho y obtengas todos los tipos de Pokémon que habitan en la isla y así le ayudes al Prof. Oak a completar su reporte.

Pokémon Island y Todd

En la antigüedad, esta isla estaba habitada por seres humanos y Pokémon, pero ahora sólo pueden encontrarse Pokémon. Dado que es un lugar libre de personas ahora, los Pokémon están en su estado salvaje y son perfectos para el reporte del Prof. Oak, pero la entrada no está permitida a cualquier persona, ya que si un entrenador se pone a capturar a los Pokémon, el balance de la isla se vería seriamente afectado. Por esa razón el profesor ha solicitado la ayuda de Todd, un experimentado fotógrafo quien no es un entrenador, para que tome las mejores fotos de los Pokémon sin peligro de que los capture.



El Zero-One

Este es el vehículo que ha desarrollado el Prof. Oak para que tu recorrido en la isla sea lo más exitoso y confortable. Tiene tres transformaciones que te servirán para cualquier tipo de lugar, ya sea por tierra, agua, o en el aire; dependiendo de las situaciones, el Zero-One se acoplará al modo que mejor sirva.

Para evitar accidentes, el Zero-One puede frenar en cualquier momento justo antes de que choque contra algún Pokémon, quedándose ahí hasta que el Pokémon esté fuera de peligro, entonces reiniciará su marcha. Este puede ser un buen momento para mirar alrededor y tomar muchas fotos estando sin movimiento.



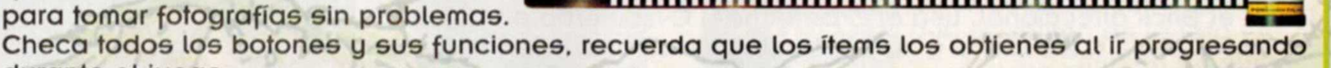
Este vehículo no tiene freno manual, normalmente siempre va sobre un carril o camino predeterminado así que debes ser rápido en tomar el mayor número de fotos y observar cuidadosamente a tu alrededor porque pueden pasar cosas detrás de ti que puedes pasar por alto fácilmente.


No. 078 RAPIDASH


No. 079 SLOWPOKE



Al llegar a cierto nivel del juego, el profesor le implantará un sistema de aceleración al Zero-One y con esta mejora, puedes acelerar cuando quieras y llegar rápido a lugares a los que antes te tardabas en llegar y en los que obviamente pasaban cosas que tú no te dabas ni cuenta.



Cómo tomar tus fotos

Primero debes saber cómo y para qué sirve cada uno de los controles para tomar fotografías sin problemas. Checa todos los botones y sus funciones, recuerda que los ítems los obtienes al ir progresando durante el juego.

Control Stick: Con el Stick diriges la mira hacia cualquier punto, pero debes darle una checada a las opciones, allí encontrarás que puedes configurar el Stick de la manera que mejor te acomodes. Si eliges Reverse, la mira se moverá en dirección contraria a la que le des en el Stick (arriba será abajo y viceversa), como de avión. Pero si lo pones en Normal la mira irá de acuerdo al Stick.





Z

Con este botón enfocas a un Pokémon, para tomar una foto. Primero debes enfocar con Z y luego disparar con A, mientras mantengas presionado este botón no puedes usar los ítems.

Con este otro, disparas el obturador para poder tomar la fotografía, es también el botón que utilizas cuando quieres lanzarle una fruta a un Pokémon. Si estás enfocando con Z, tomarás la fotografía, si no lo estás presionando, dispararás la fruta. Debes practicar mucho, porque de esto dependen muchas veces las mejores fotos.



Botón B: Con este botón arrojas las Pester Balls, este ítem es bastante importante pues atonta a los Pokémon y muchas veces se enfurecen después de pegarles con una de estas bolas, también causa que algunos Pokémon salgan de donde están escondidos y en ocasiones, ¡es la llave para que ciertos Pokémon evolucionen! aunque esto no se parece mucho a lo aprendido en el juego, es muy chistoso pues no siempre los Pokémon evolucionan de maneras iguales, más adelante veremos esto con detenimiento.



Este botón sirve para que Todd toque la Poké Flute: ésta toca diferentes melodías y su efecto cambia según la tonada. Ciertos Pokémon reaccionan a esta música, en especial a los Jigglypuff, que les agrada cantar, pero hay algunos no les gusta mucho que digamos.



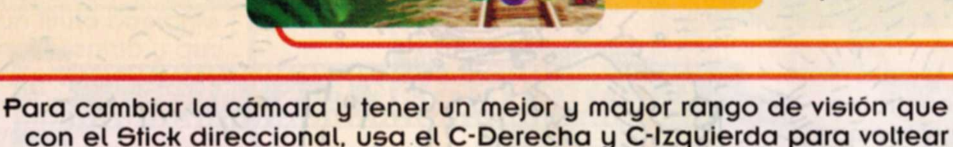
También este ítem te ayuda mucho y es muy útil no sólo el ítem, sino la reacción de los Pokémon al sonido para provocar ciertos eventos.


No. 080 SLOWBRO


No. 081 MAGNEMITE



Con este botón activas el implante del Zero-One del que te hablamos al principio y que te permite acelerar. Aunque no puedes frenar cuando estás a punto de atropellar a un Pokémon, alcanzarás nuevas áreas en el juego o simplemente terminarás rápido el nivel.



Para cambiar la cámara y tener un mejor y mayor rango de visión que con el Stick direccional, usa el C-Derecha y C-Izquierda para voltear velozmente a los lados y no perder detalle alguno, aunque debes enfocar con el Stick. Con el botón C-Arriba volteas rápidamente la cámara hacia adelante, recuerda que siempre debes mirar para todos lados y que cuando ves hacia atrás el Zero-One reduce un poco su velocidad.



Items

Esta es una fruta que el profesor Oak desarrolló para el paladar exigente de los Pokémon; tiene bastantes usos que debes tomar en cuenta: uno es que puedes golpear a los Pokémon con ella (a veces es útil); otro es el provocar una reacción alegre en los pPokémon ante este delicioso fruto y mientras comen será un buen momento para fotografiarlos. También sirven para que los guíes con una pista de frutas hacia algún sitio en especial; esto a veces es necesario para tomar mejores fotografías. Este apetitoso ítem lo consigues a los 24,000 puntos.



Pokémon Food



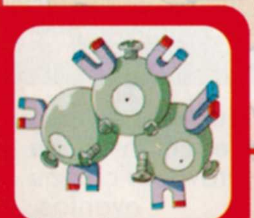
Pester Ball:

También el Prof. Oak puede inventar cosas desagradables y este es un claro ejemplo, pero a pesar de esto es muy útil. Esta bola sirve para noquear Pokémon y producir evoluciones en algunos de ellos, también sirve para hacer salir de sus escondites a varios tipos de Pokémon que acostumbran ocultarse en el pasto o en zonas oscuras, inclusive en el agua. Este apestoso ítem lo obtienes a los 72,500 puntos.

Poké Flute:



Se ha dicho que la música amanza a las bestias pero, ¿qué se puede decir de los Pokémon? Esta flauta sirve para hacer que los Pokémon hagan diferentes cosas, aunque a algunos no les guste mucho, otros disfrutan de ella. La reacciones son variadas según los Pokémon, el caso más útil es el de Pikachu y ya veremos por qué. Este otro ítem lo consigues a los 130,000 puntos.


No. 082 MAGNETON


No. 083 FARFETCH'D

La Puntuación (Tips) y El Album Personal

Al terminar cada curso, deberás mostrarle tu trabajo al profesor Oak, quién estará más que ansioso en checar tus fotografías, pero no le puedes enseñar todas las que tomaste; debes elegir una sola de cada Pokémon diferente que hayas tomado, es decir, si tienes seis fotos, checa antes cuál es la mejor para que le pongas la marca del Prof. Oak y así sucesivamente, al terminar muéstraselas para que él las evalúe según los siguientes factores.

Tamaño:

El tamaño importa bastante, pues a cualquiera le gustaría ver de cerca a los Pokémon pero sin que les falte una oreja o no se les vea la cabeza, por eso trata de que en tus fotografías, el Pokémon ocupe la mayor parte del cuadro pero que se vea completo, es mejor que se vea un poco más pequeño a que no se distinga bien.





Otro Pokémon:

Cuando tomas una foto con otro Pokémon de diferente especie, nada cambia, pero si es otro del mismo tipo o mejor aún, varios, tu puntuación se elevará muchísimo, pues es mejor una foto en grupo que una solitaria. Trata de enfocar al Pokémon que esté más al centro para que los demás se encuentren rodeándolo. Existe una excepción a esta regla y es cuando tomas una foto especial, nos referimos a que a veces, dependiendo de la acción del Pokémon, será más llamativo y bastante raro que se logre una toma del Pokémon solitario.





Pose:

La pose en la que "captures" a tu Pokémon en la foto es también de suma importancia. Estás de acuerdo en que un Pokémon haciendo algo resulta más atractivo que uno quieto, o ¿no crees que es mejor ver en el zoológico a un changuito brincando de aquí para allá que a uno que esté dormido? Usa sabiamente los ítems y los ángulos de la cámara al momento de tomar al Pokémon pues debes esperear el momento oportuno. Ahora que si es un Pokémon muy difícil, toma varias fotos rápidamente, para asegurar una imagen. Otra cosa que debes tomar en cuenta es que los Pokémon no deben estar de espaldas, recuerda el ejemplo del zoo.





Técnica:

Con decir Técnica nos referimos a que siempre es mejor que el Pokémon esté en medio de la foto para darle un toque más artístico. La mejor manera para que te ayudes a tener el mejor momento y ángulo preciso es al momento en que presionas Z y el puntito de la mira se pone en rojo, ¡es el instante para tomar la foto!






No. 084 DODUO

Ahora que si tomas una foto que a tu parecer es bastante buena o te resultó chistosa, pero sabes que al profesor no le va a agradar para su reporte (es bastante exigente este señor), entonces puedes ponerle la marca del álbum para que la guardes para tu gusto personal, inclusive puedes ponerle un pequeño texto a la foto y éste te puede auxiliar para acordarte dónde la tomaste o quién la tomó o de plano, jactarse de la situación de la foto.







Los Cursos

Ahora sí empieza lo bueno. Habiendo puesto en claro el funcionamiento y temática del juego, podemos empezar a tomar fotos para el profesor Oak. Los cursos los vamos a ver una sola vez con todos los ítems ya obtenidos, si tú empiezas un juego normalmente, no podrás hacer muchas de las cosas que te describiremos adelante, ¡pero no te preocupes! con la ayuda de esta guía podrás aprender a tomar las mejores fotos y podrás regresar a tomar las que te faltaron. Empezaremos con el curso número uno: La playa.



The Beach

Casi inmediátamente sale de entre los arbustos un Doduo del lado izquierdo, tal vez no lo tomes muy bien por lo rápido, pero si presionas R, acelerarás y lo verás mejor del lado derecho cerca de Pikachu.



Al principio verás tres Pidgeys volando justo enfrente de ti, así que no desaproveches la oportunidad de tener una buena fotografía desde el principio. Espera a que uno esté en el centro y trata de que los demás se puedan ver cerca de él y que aparezcan en la foto.





Como podrás darte cuenta, a la derecha aparece un Pikachu y puedes hacer dos cosas para un buena foto: Aventarle una fruta para que se ponga feliz o bien, atraerlo con fruta a la tabla de surfear que está un poco más adelante. Esa es una fotografía especial que vale muchos puntos.

A la derecha, un poco más adelante, aparecen un par de Butterfree; la mejor toma es volteando la cámara hacia atrás, espera a que se ponga en el centro.




No. 085 DODRIO


No. 086 SEEL



A la derecha y al fondo, verás muy lejos un Lapras; si no lo molestas y sólo le tomas fotos en este y otros momentos más cuando lo veas, casi al final se acercará lo suficiente para que lo fotografíes de cerca para lograr una mejor toma.

Más adelante, a la derecha, verás más Butterfree volando sobre un Snorlax; puedes dispararle una Pester Ball y hacer que se levante un poco, pero si le tocas una melodía, se pondrá a bailar felizmente. Con la tercera tonada logras un baile que te da una foto especial y mayor puntuación.



A la derecha hay un Meowth sobre unos arbustos; noquéalo con una Pester ball para tirarlo y atrás podrás verlo muy de cerca. Si lo haces bailar con la Poké flute, tendrás una foto especial. Más adelante aparecen otros dos Meowth persiguiendo un Pidgey (a la izquierda) y si lo salvas, podrás ver al último Meowth bailar sin la flauta. Al fondo aparece nuevamente Lapras.



De los arbustos de donde salieron los Pokémon anteriores, puedes checar cómo salen cortados trocitos de pasto; dispárale a ese alboroto y podrás hacer salir a un Scyther que se encontraba oculto.



Si lograste hacer salir al Scyther, dos Pikachu saldrán también del pasto y se subirán a los troncos a tu izquierda, trata de tenerlos a ambos en la mira y usa la flauta para que hagan un ataque eléctrico para obtener una foto especial.

Adelante pasas un puente sobre agua; lanza una Pester Ball o fruta para hacer aparecer un Magikarp y apresúrate a fotografiarlo. Los Pokémon acuáticos saltan fuera del agua por poco tiempo la mayoría de los casos, así que lo recomendable es usar la técnica de tomar muchas fotos de una sola vez.

Rápidamente voltea a la izquierda para que puedas fotografiar un Scyther más; por ahí hay también un Doduo. Adelante un Meowth sigue haciendo de las suyas con un Pidgey.



A la izquierda, verás a un Eevee y un huevo jugando entre las rocas, debes ser muy rápido aquí, si quieres ambas fotos de una vez. Primero lánzale una Pester Ball o una fruta al huevo para que veas que es un Chansey, el Eevee se quedará quieto y saltará, ¡es el momento de fotogrfiarlo! Ahora que el Chansey adora la música y puedes lograr una foto especial si tocas la Poké flute.


No. 087 DEWGONG



No. 088 GRIMER



A tu derecha verás al fondo más Lapras; sigue tomándoles fotos. También verás un Kangaskhan de espaldas; tírale una Pester Ball o una fruta para que voltée enojado y si le tocas la Poké Flute, lo podrás tomar con una mejor actitud.

No aceleres, mejor trata de mirar atrás para reducir la velocidad y verás cómo dos Pidgeys están cansados de las hambrientas travesuras del Meowth y le propinarán un Whirlwind Attack; esta foto es muy especial. Aunque si eres fan de este Pokémon, puedes ayudarlo a quitarse los pidgeys de encima, por lo que bailará y podrás mejorar los puntos.



Si tomas al menos seis fotografías de diferentes pokémon, podrás entrar al siguiente curso, de lo contrario, tendrás que repetirlo.

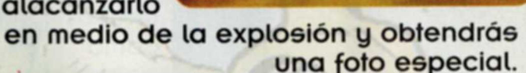


The Tunnel

Al iniciar, verás a un Pikachu a tu derecha, parece que no se moverá ni con piedras, pero si le tomas dos fotos, perderá la pena y montará al primer Electrode que viene rodando, esta foto es especial y vale bastantes puntos.



Este mismo Electrode, al llegar a una colinita, solito estallará (quién sabe por qué); si usas el botón R podrás alacanzarlo en medio de la explosión y obtendrás una foto especial.



Al inicio del túnel verás a un Electabuzz; acelerando es la mejor manera de llegar hasta donde se encuentra y alcanzarlo y si ves que no lo alcanzas, usa una Pester Ball para detenerlo.

Dentro de la caverna verás varios Electrode y Kakunas; usa tus Poké Food o Pester Ball para hacer estallar a los Electrodes y hacer que bajen los Kakunas. Aquí puedes tomar una foto especial, pero también puedes tomar a muchos Kakunas a la vez.

Al llegar a la primera puerta, un Zubat pasará rápidamente sobre tu cabeza, la mejor manera de tomarle una buena foto es dejando fija la cámara más o menos en el centro y un pco arriba; cuando se abra la puerta, toma muchas fotos y tal vez en una logres una buena toma de este Pokémon.







No. 089 MUK



No. 090 SHELLDER





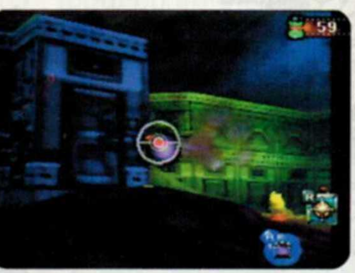
Al entrar al siguiente cuarto, verás un Pikachu a tu izquierda; aquí puedes tomar dos tipos muy buenos de fotos. Primero usa las frutas para que Pikachu se acerque a ti ahora usa la Poké Flute para que use su ataque eléctrico y logres una foto especial. Por otra parte, si haces que se acerque al huevo que se encuentra más adelante, toca la flauta para que Pikachu "incube" el huevo y salga de él, el Pokémon eléctrico Zapdos. Si quieres buenas tomas, espera a que deje de brillar o con todos los rayos, pero la mejor fotografía la logras si tomas a Zapdos justo en el momento en el que sale del huevo, (todavía con trocitos de cascarón volando).





Adelante a la derecha, hay un pequeño charco donde un Magikarp salta fuera del agua sin necesidad de lanzarle nada, pero debes ser preciso pues lo hace una sola vez.

A la izquierda, verás una nube de humo que no aparece como Pokémon; no hay mucha ciencia para tomar una buena foto, pero no será la mejor pues más adelante hay otro Haunter (lo verás cuando cheques tus fotos al final) que es más fácil de tomar. Si fotografías a este Haunter de cerca obtendrás una foto especial.



Antes de entrar en el otro cuarto, después de la puerta verás a otro Zubat pero si le pusiste mucha atención al Magikarp, perderás la buena foto. Sigue los mismos consejos para el Zubat anterior y tendrás una foto especial.

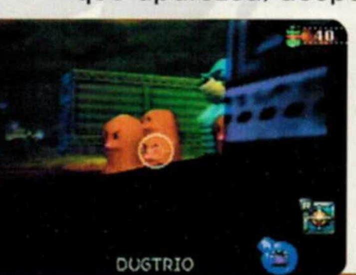


Entrando, a la izquierda verás un Pikachu cerca de un Diglett; ni te esfuerces por tomarle una buena foto pues de todas maneras la obtendrás. Si le tomas una foto a cada Diglett que aparezca, después de varias tomas, aparecerá un Dugtrio y si lo sigues foto-molestando, aparecerá con otros Dugtrio y tendrás una foto especial.



Del otro lado, hay un par de Electabuzz; si sacaste a Zapdos anteriormente, éste encenderá los restos de la planta eléctrica y podrás tomar una foto especial de estos dos Electabuzz bailando, procura tomarlos de cerca y si quieres, lánzales una Pester ball sin abusar mucho.







No. 091 CLOYSTER


No. 092 GASTLY



Al final del recorrido, verás tres Magnemite cerca uno del otro, pero a la hora de enfocarlos, se magnetizan y no te valdrá la foto. Si les lanzas una fruta, se les irá la onda un momento y podrás fotografiarlos; trata de tomar a los tres juntos antes de que evolucionen.

Para lograr una foto especial de Magneton, debes hacer que los tres Magnemites se unan, acércalos con frutas para lograrlo. Aunque también es tímido a la cámara, este Pokémon volteará por un instante y podrás fotografiarlo.

Poco antes de que eso suceda (tal vez tendrás que iniciar nuevamente el curso), podrás distinguir un Electrode al fondo de la cueva a tu izquierda; si le arrojas una Pester Ball o Pokémon Food, estallará y abrirá el camino a la siguiente ruta.

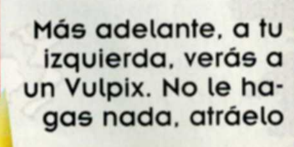




The Volcano



Este es un lugar muy caliente, por lo que podrás encontrar Pokémon de fuego. Al iniciar, vienen corriendo hacia ti tres Rapidash; el secreto para obtener una foto especial es dejando ir al primero e inmediatamente lanzar fruta a los dos que vienen detrás para que se paren sobre sus dos patas y puedas fotografiarlos a ambos, si aceleras, los podrás ver más de cerca.



Más adelante, a tu izquierda, verás a un Vulpix. No le hagas nada, atráelo con Pokémon Food para que se reúna con otros dos Vulpix más adelante; trata de tomarlos de cerca y lánzales fruta para que se pongan felices. Esta es una buena foto especial.





A tu izquierda, un poco más adelante, verás un Magmar cerca de un Charmander, éste será quemado por el Magmar, pero evolucionará y dejará al otro Pokémon con la boca abierta, aunque puedes lograr divertidas fotografías, te recomendamos que sólo sean para tu álbum, pues no les sacarás mucho provecho a ninguna, más adelante habrá más oportunidades.



La siguiente es una muestra de cómo puedes aprovechar las situaciones. Justo en medio del camino hay un huevo; si no lo mueves con ningún ítem, el Zero-One se detendrá y podrás atraer a los seis Charmander de la izquierda con frutas para reunirlos... no te preocupes, que necesitas quitar el huevo para avanzar. Si logras tenerlos cerca y los más que puedas, obtendrás una foto especial.

No. 093 HAUNTER



No. 094 GENGAR


No. 095 ONIX





Ahora sí, pégale al huevo con una Pester Ball ó Pokémon Food para tirarlo a la lava, si te fijas bien, del huevo saldrá un Moltres que si anticipas la foto (como lo hicimos con el Zubat), será una foto especial.

A la derecha de todo esto más adelante, verás a dos Magmar, arrójales una Pokémon Food para que ellos peleen por ella y te den una foto especial más. Trata de que uno de los Magmar quede más al centro para que no pierdas puntos. (¿Ves por qué te dijimos que esperaras?)



Un poco más adelante, a tu derecha verás unos cráteres de lava, si logras atinarles con una Pester Ball, verás que sale un Growlithe, haz lo mismo con los otros dos y si juntas dos con la ayuda de un Poké Food, tendrás una foto especial.

Muy rara vez y al azar sale un Arcanine en lugar de un Growlithe, obviamente los consejos son los mismos, pero si llegas a tener una foto con dos Growlithes, ¡será de colección!



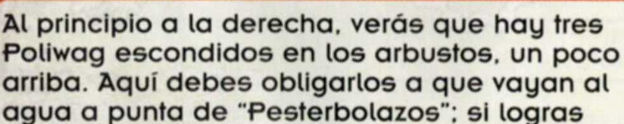
Luego, a tu derecha también podrás aventar Poké Food o Pester Balls al agua para hacer aparecer un Magikarp.



El último Pokémon que verás en este recorrido puede no serlo; primero, fotografía al Charmeleon los más cerca que puedas y de preferencia que esté gruñiendo. Pero si quieres algo más, tíralo a la lava con una Pokémon Food o una Pester Ball y justo cuando esté entre la lava y tú, el Charmeleon evolucionará a Charizard y si lo molestas (más) con una Pester Ball, te arrojará fuego; no hace falta decirte qué tipo de foto obtendrás con esto.



Para este momento debes llevar como mínimo 22 pokémon diferentes fotografiados para que el profesor Oak te abra el nuevo curso.



The River

Al principio a la derecha, verás que hay tres Poliwag escondidos en los arbustos, un poco arriba. Aquí debes obligarlos a que vayan al agua a punta de "Pesterbolazos"; si logras tomarlos cuando están saltando, obtendrás una foto especial.



Adelante a la izquierda deberás usar nuevamente tus Pester Balls para sacar a los dos Bulbasaur que están ocultos, uno está en el tronco (lo ves por su planta) y para el otro debes darle con dos Pester Balls al tronco que está tirado para que salga; si tomas a ambos en una pose buena con una fruta, obtendrás una foto especial.







No. 096 DROWZEE

A la derecha, verás una gran flor que se mueve y lanza polen; si tocas la Poké Flute, verás que es un Vileplume que le gusta mucho bailar.



Mira hacia la izquierda para que cheques cómo salen los Shellder del agua, si usas el Dash del Zero-One y anticipas cuando salgan del agua, tendrás una foto especial.



Siguiendo tu curso, a la izquierda verás dos Slowpoke. Trata de tomarle una foto cuando se acerque presionándolo con las frutas. Pero si quieres algo más, acércalos con la Pokémon Food a donde se encuentra el símbolo de Shellder para que pesque muy a su manera. Lamentablemente para él, no es la manera más propicia de pescar, pues un Shellder saldrá y le morderá la cola haciéndolo evolucionar a Slowpoke. Aprovecha para tomarle unas fotos de cerca y ganar una foto especial.





A la derecha, verás un Psyduck nadando; si le atinas en la cabeza con Pester Ball o fruta, lo hundirás. Sigue arrojando fruta y Pester Balls para hacerlo salir y lograr una foto digna de ser especial.

Después pasarás una zona con muchos Metapods colgados de los árboles; arrójales Pester Balls para obligarlos a bajar y así obtener una foto especial.



Adelante, puedes tomar a otro Psyduck pero un poco más allá, a la derecha, debes fijarte en la pared pues se esconde el Pokémon virtual, Porygon. También hay otro cerca del primero, bájalos con una Pester Ball y si les arrojas un fruta, los harás felices y podrás ganarte una foto especial.

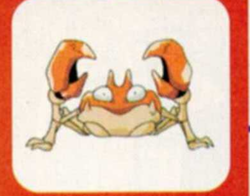


Después verás a tres Shellder, pero si tomaste la foto anterior, ésta no te servirá de mucho. Pero más allá aparecen un par Cloysters; mientras más veces aparezcan y tomes fotos, más serán, pudiendo ser hasta tres, el chiste es arrojarle fruta o Pester Balls para hacerlos girar y tomarlos para una foto especial.

No. 097 HYPNO



Adelante podrás hacer aparecer un Magikarp, pero si echaste al agua a los Poliwg o a los Psyduck, éste no saldrá.

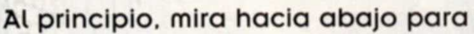

No. 098 KRABBY



A la izquierda, detrás de unos troncos hay un Pikachu semi-oculto. Si lo golpeas con una Pester Ball o con Pokémon Food, saldrá disparado por el tronco de abajo rápidamente, si logras tomarle una foto, ésta será muy especial.



Para abrir el siguiente curso, debes encontrar un tercer Porygon situado entre los Cloysters y el Magikarp, a la derecha. Si lo golpeas bien, caerá sobre un switch que abrirá la compuerta al siguiente curso.



The Crave

Al principio, mira hacia abajo para que veas



unos Zubat que van de subida, debes calcular lo mejor que puedas y tomar muchas fotos si quieres que salgan bien; si tienes buena puntería, puedes tomarlos a ambos.



A la izquierda aparece a lo lejos un Grimer; ok, ya sabemos que está lejos, pero tú tómale unas fotos. Más adelante verás otro, fotografíalo también para que aparezcan dos Grimer más, justo después de donde pasan varios Zubat, uno está a la derecha y el otro a la izquierda. Estos dos Grimers tienden a evolucionar a Muk si los golpeas tres veces con Pester Balls, pero si quieres una foto especial, concéntrate en el de la derecha pues está más cerca.



Del lado derecho, entre los dos primeros Grimer, hay un Bulbasaur un poco extraño; si le tomas una foto dirá que es un Bulbasaur, pero aún así, no quedas conforme. Si le arrojas una Pester Ball, verás cómo regresa a su forma original... ¡es un Ditto! Después del Muk de la derecha, verás otros tres Dittos disfrazados, pero ya conoces su truco...

Ahora debes hacer una labor de rescate (mientras sigues tomando fotos); a la izquierda verás cómo un



Koffing persigue a un Jigglypuff; arrójale al perseguidor una Pester Ball o Pokémon Food para que salves al Jigglypuff y voltea rápidamente hacia atrás y ve a la derecha para que salves a otro Jigglypuff y si volteas una vez más a la izquierda, verás a otro Koffing, ayuda al tercer Jigglypuff. De paso le tomas fotos al primer Koffing justo cuando liberes al primer Jigglypuff y en ese momento tocas la flauta para que baile y así logres una foto especial.


No. 099 KINGLER









Casi después de salvar al tercer Jigglypuff, voltea a la derecha para que tomes fotos de un Weepinbell que está rodeando un pequeño laguito; tíralo al agua justo como lo hiciste con el Charmeleon para que evolucione en un gran Victreebel y le puedas tomar una foto muy de cerca para que sean dos especiales.



Más allá del charquito del Weepinbell hay otro donde aparece un Magikarp si le arrojas una Pester Ball o Pokémon Food, pero la verdad el resultado es una foto muy pequeña y no te da tiempo de salvar al tercer Jigglypuff o en su defecto, obtener al Victreebel.



Si quieres hacer tu segunda (¿o será la cuarta?) buena acción del día, salva al Pikachu que está por convertirse en almuerzo de un Zubat. Para que obtengas una foto muy especial, debes salvar al Pikachu noqueando al Zubat con una Pester Ball o Pokémon Food, es algo difícil al principio atinarles, pero apunta arriba de donde estén y dispara repetidas veces. Una vez que lo liberes, Pikachu usará unos globos para proteger su caída y ese es el momento para tomar la foto.





Un poco más abajo, verás a dos Jinx lavándose el cabello; para que posen mejor, toca una melodía y se pondrán a bailar, haciendo que salga el Pokémon del huevo. No pierdas tiempo y tómales una foto a los Jinx y ahora sí voltea y toma rápidamente una foto del Articuno saliendo del cascarón, sigue los mismos consejos que con Zapdos para que tomes una foto especial.



Ahora que si salvaste al Pikachu del Zubat, se irá a donde está el huevo; haz salir a Articuno y sigue viendo para atrás... casi al final, verás cómo recoge a Pikachu y vuelvan en tu dirección; trata de que Pikachu quede enmedio para que lo puedas mostrar al Prof. Oak como foto especial.



Ya en la parte final del curso, si salvaste a un Jigglypuff, éste saldrá cantando a tu derecha, después de sacar a Articuno; si salvaste dos, el otro saldrá junto al primero y de igual forma el tercero. Esta foto es especial para el Profesor Oak.

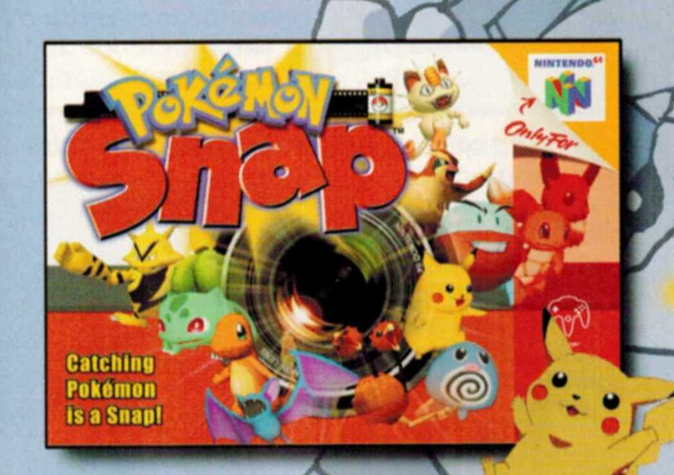


Para este momento debes de tener 40 Pokémon diferentes para poder pasar al siguiente curso.



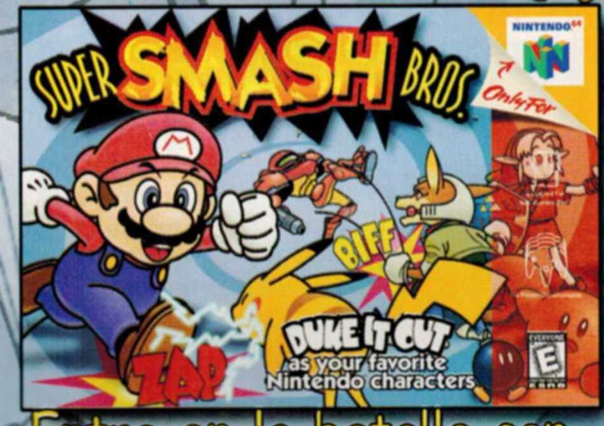


CATCH'EM ALL IF YOU CAN !!!!



Pokémon Snap™

¡Captura y filma a los salvajes Pokémon en su propio hábitat! Perfecciona tus habilidades fotográficas con lo último en foto safari y diviértete logrando las mejores tomas...



Entra en la batalla con tu personaje favorito de Nintendo, cada uno con su propio estilo para atacar, ¡como las bolas de fuego de Mario y la espada de Link! ¿Podrás vencer a Pikachu y su Thundershock?



Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx


No. 102 EXEGGCUTE

Al principio del curso, verás unos caparazones en el agua, son Squirtles y debes pegarles con Pester Balls para que salgan a la superficie; si les avientas frutas, conseguirás una foto especial.



Después checa el Magikarp que salta fuera del agua; dispárale una Pester Ball para que caiga en manos del Mankey que está apartado; graciosamente él aventará al Magikarp lejos pero tal vez lo vuelvas a ver...



Cada que caiga uno de éstos Geodudes aparecerá un Sandshrew; si juntas los tres y los atraes con Pokémon Food, podrás hacerlos felices y obtener una foto especial.



A tu derecha, podrás ver varios Geodudes en la montaña; usa Pester Balls para bajarlos y si les tomas una foto muy de cerca, podrás hacerla especial.

Adelante, a la izquierda verás otros dos Geodudes y un Graveler un poco más arriba. Si tiras a los dos Geodudes, tirarás al Graveler, pero lo mejor es que hay un Sandslash; mientras más cerca estés, mejor será la foto. Arrójale comida para que lo tomes en acción y logres una foto especial (si no le sacaste una foto al principio, al tirar al graveler, éste sacará al Sandslash).

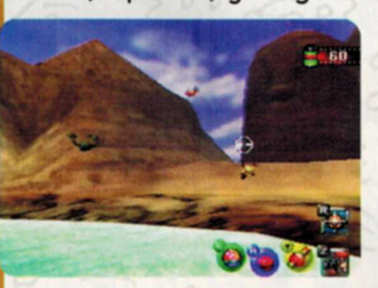


Después de estos Pokémon, hay un Mankey en un pequeño risco. No es muy bueno para tomarle una foto, pero hazlo para tenerla de reserva.

A tu izquierda encontrarás a tres Gravelers en la montaña; toca una melodía en la Poké Flute para que empiecen un "Rock'n Roll" y espera al momento en el que volteen hacia ti para que tomes la mejor foto, que será especial (¡adivinaste!).



Después de los Gravelers, verás un Magikarp a la izquierda. Tómale una foto muy de cerca (especial) y luego arrójale una Pester Ball para que veas cómo evoluciona a Gyarados, obviamente este es el Magikarp que el Mankey lanzó hace rato. Ahora voltea a la derecha y lánzale una Pester Ball a Gyarados para que tomes la fotografía especial de este Pokémon.




No. 103 EXEGGUTOR



Después tres Staryus aparecerán por un rato cada uno, pero si les tomas una foto, se quedarán dando vueltas al rededor tuyo.
Toma una más cuando estén cerca para una foto especial, de preferencia que sean los tres.


No. 104 CUBONE

Entre el primero y segundo Mankey, a la derecha hay un Mankey a lo lejos, pero de cualquier manera haz sonar la flauta para ver su reacción y tómale una foto.

Una vez que hayas llegado al remolino (lo ves del lado derecho), dispárale cuatro Pester Balls al centro para que salga un Dragonite; espera el momento cuando esté más cerca y puedas tomarle la foto, para que sea especial.

Ahora, el Staryu que te siguió todo este tiempo se sumergirá en el remolino y evolucionará en



Starmie; espera el momento en el que se acerque más para que tomes la foto especial.

En muchas partes del río es fácil encontrar a Dratini, pero junto al remolino es muy fácil verlo. Trata muchas veces hasta que salga y esté en la distancia apropiada para que lo fotografíes.





A la derecha verás unos Squirtles, dos corren pero uno se queda inmóvil; arrójale una Pester Ball para que lo avientes y golpee al Mankey, más adelante lo verás y podrás tomarle la foto especial que tanto buscabas y que los demás Mankeys no se dejaron tomar. Ahora propínale un frutazo o con una Pester Ball empújalo para que caiga en el switch para que el profesor Oak te encomiende un nuevo reto.

Al final del curso, donde se bifurca el río (o sea, que se divide en dos caminos), lanza Pester Balls o Pokémon Food para que aparezca un Goldeen y rápidamente tómale una foto. Es muy difícil tomar una que sea especial, pero si lo practicas y con un poco de suerte, lo lograrás.



Los Signos

Ahora, el profesor Oak te tiene un nuevo reto: según sus investigaciones ha descubierto que existen ciertos signos en la isla que asemejan figuras de Pokémon; éstos dan la pista para un nuevo curso, pero primero encontremos los signos.

Kingler Rock


No. 105 MAROWAK



El primero se encuentra en The Beach. Casi al principio, voltea a tu izquierda y verás cómo las formaciones rocosas asemejan un Kingler; tómale la foto hasta que esté rojo el foquito.


No. 106 HITMONLEE

Pinsir Shadow

Este otro se encuentra en The Tunnel, debes llevar al Pikachu al huevo de Zapdos por medio de las manzanas y toca la Poké Flute para que saque a Zapdos. Este a su vez, alimentará la planta de energía, encendiendo varias luces y más adelante, se proyectará, de varios objetos, la sombra de Pinsir en la pared.



Kooffing Smoke



En The Volcano, lanza una Pester Ball en el cráter grande que exhala humo, para que el humo tome la forma de un Koffing. Fotografía este signo.



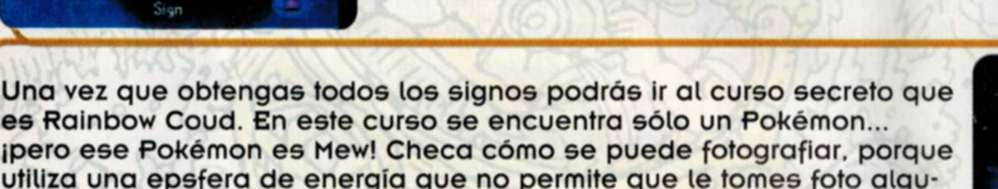
En el curso The River, debes tocar la Poké Flute donde está Vileplume para que deje de lanzar polen al aire; una vez limpio el ambiente, podrás ver un árbol que tiene la forma de un Cubone.

Cubone Tree



Sólo debes voltear al lugar donde rescatas al tercer Jigglypuff del Koffing en The cave; las estrellitas luminosas que están ahí, forman la constelación de Mewtwo.

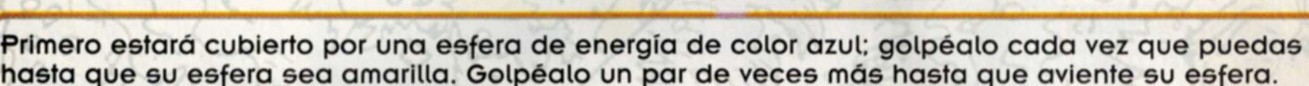
Mewtwo Constellation



Una vez que obtengas todos los signos podrás ir al curso secreto que es Rainbow Coud. En este curso se encuentra sólo un Pokémon... ¡pero ese Pokémon es Mew! Checa cómo se puede fotografiar, porque utiliza una epsfera de energía que no permite que le tomes foto algu-



Mewtwo Constellation

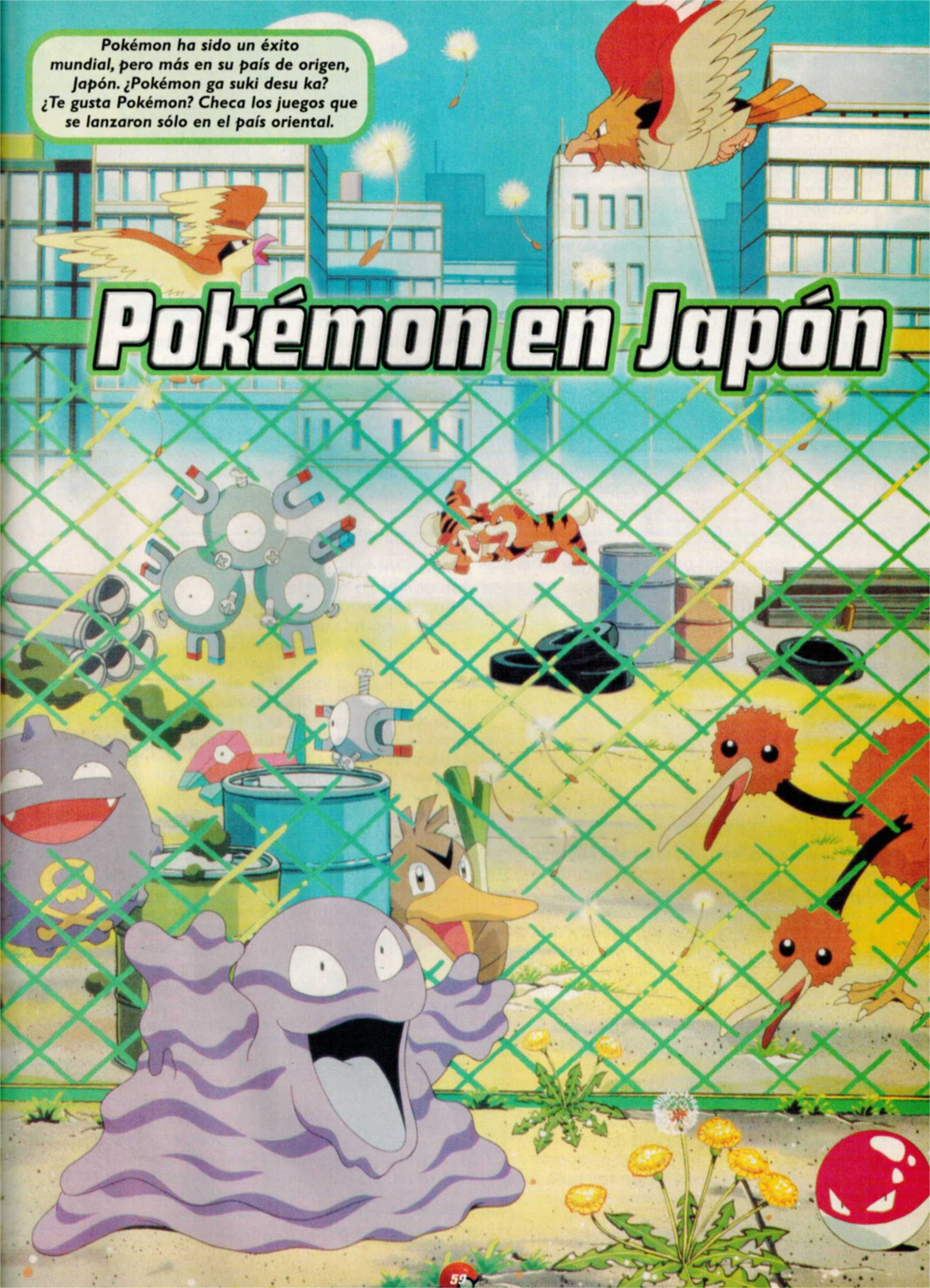


Primero estará cubierto por una esfera de energía de color azul; golpéalo cada vez que puedas hasta que su esfera sea amarilla. Golpéalo un par de veces más hasta que avíente su esfera. Ahora la esfera se irá al fondo y Mew la perseguirá, ahora es cuando lo puedes fotografiar, pero queda muy lejos. Debes afinar tu puntería para darle un Pester Ballazo o un Frutazo, con eso lo mareas un poco y podrás acercarte, repite la jugada cuando se recupere o de lo contrario desaparecerá. Cuando lo tengas cerca espera a que voltee y tómale la foto que resultará ser la más especial de todas.








Pokémon ha sido un éxito mundial, pero más en su país de origen, Japón. ¿Pokémon ga suki desu ka? ¿Te gusta Pokémon? Checa los juegos que se lanzaron sólo en el país oriental.
Pokémon en Japón


No. 107 HITMONCHAN

PIKACHU GENKI DECHU

Pokémon

Actualmente son 151 Pokémon los que todos conocen y seguramente cada uno tenemos a un Pokémon favorito, pues estás de acuerdo que cada Pokémon tiene algo especial. Pero definitivamente hay uno que tiene un "no sabemos qué" que lo hace agradable para todo el mundo (y quien diga que lo detesta, es porque muy en el fondo no puede dejar de verlo). Carísma, gracia, sentido del humor y estética le han abierto las puertas de muchas oportunidades de fama: Estrella de un show de T.V., imágenes de él en todas partes, una versión especial de Pokémon en donde él es el co-protagonista, un contador de pasos que lleva su nombre y un juego ex-clu-si-vo de este personaje para el N64... ¿Quién es? ¡Claro, es Pikachu! ¡Pika! (no lo niegues, creíste que nos referíamos a Gus...). En las siguientes páginas te contaremos de uno de los juegos de N64 más innovadores (técnicamente hablando) y que desgraciadamente jamás veremos en este continente: Pikachu Genki De Chu, este título que causó sensación en el invierno del '98 en Japón.



Decimos que es innovador, porque Pikachu Genki De Chu, de N64, fue el primer juego en cualquier plataforma de Nintendo en explorar el área del reconoci-miento de voz. Aunque esta tecnología ya se había probado para otros fines, muy poco se había visto en los videojuegos (sólo en PC) y Pikachu tuvo el orgullo de estrenar esta tecnología en el sistema casero de 64 bits, dándole la oportunidad a los niños japoneses de platicar con su Pokémon consentido ¡Sí, platicar con un personaje virtual ya es posible!... en Japón nada más... Obviamente se necesita más que el control, el sistema y el cartucho para hablarle a Pikachu y PGDCH se vendió en paquete (muy al estilo de Star Fox y Mario Kart 64) y éste incluía: Una simpática caja con el sistema Voice Recognition System (VRS) o sea Sistema de Reconocimiento de Voz; esto consta de un un micrófono, que se conecta al adaptador que también incluye y mismo que se debe conectar en el cuarto puerto de controles del N64; el cartucho y el instructivo.



El sistema VRS, técnicamente no es tan complejo porque lo único que hace es reconocer palabras y no frases completas, o sea que mientras juegas, el profesor Oak te dice qué palabras utilizar y la verdad es que son muy sencillas, por ejemplo: cuando le dices que sí, es "Ii yo", cuando le dices que no, es "Dame", y si quieres hacerlo enfadar puedes decir cualquier frase pero que lleven los sonidos "de" "no" y "mi". Se podría decir que sólo reconoce tonos de sonido y frecuencias. Es más, cuando tuvimos la oportunidad de probarlo aquí en la redacción, utilizabamos palabras en inglés y Pikachu no reaccionaba; lo más chistoso es que cuando empezamos a hablarle en español (por la desesperación), entendía a la perfección. Según la explicación de la experta en japonés de Club Nintendo, Brenda Nava, esto se debe a que los sonidos del español son muy similares al japonés, por ejemplo, (y no es chiste "chafa") si un chileno, un japonés y neoyorkino ven la palabra "Make", el primero lo pronuncia "Maque", el segundo "Maque" y el tercero "Meic".






No. 108 LICKITUNG



Pokémon

El paquete cuenta también con dos soportes para el micrófono para que uses el que más te guste. Uno es un collarín (que es un poco incómdo) y el otro, más comodo, es un como cinturón que se le coloca al control para que puedas fijar ahí el micro, como si fuera una paleta. Al dejar presionado el botón Z y hablando fuerte, Pikachu te demostrará sus distintos estados de ánimo. Puedes hablarle inclusive desde la presentación del juego





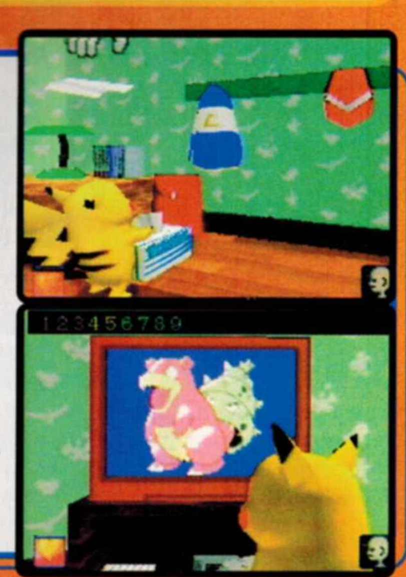
No creas que nada más se trata de hablarle a Pikachu y ya, no, el objetivo de hablarle es para indicarle varias cosas en distintas escenas, por ejemplo, decirle qué debe comer y qué no o encontrar a otros Pokémon. En total son tres cursos y a medida que los vas pasando, vas encontrando más ítems y más minijuegos. Algo que vale la pena mencionar es sobre el Tool Box, ya que es muy importante en este juego; ahí guardarás todos tus ítems que necesitas para jugar con Pikachu y estos mismos incrementarán tus puntos.





Dentro de tu Tool Box, está el Pocket Helper que sirve para saber cómo vas con tu mascota, las veces que le has hablado, los días que han transcurrido, cuántos puntos llevas, y también sirve para regresar a casa cuando te encuentras jugando fuera.

El primer curso empezará en tu habitación; estás en tu casa con tu mamá y te platica que el profesor Oak quiere comunicarse contigo por medio del televisor. El es el instructor del juego y te dará toda clase de consejos para que después, a medida que vaya avanzando el juego, tú puedas conversar con Pikachu sin ayuda. La primera etapa en donde ves a Pikachu es en el bosque de Tokiwa y después de platicar un par de días ahí, vivirá contigo y te llevará a distintas actividades con los demás Pokémon. Si no lo sacas a pasear, comenzará a hacer destrozos como sacar los pañuelos desechables, robarse tus herramientas y un sinfín de cosas; para que deje de hacerlo deberás regañarlo. Dentro de tu habitación hay un televisor con un N64 para que Pikachu y tú jueguen a las adivinanzas; deberás decirle a Pikachu el nombre del Pokémon que aparezca en la pantalla antes que se agote el tiempo. Mientras más veces aciertes, mayor puntuación obtendrás.




No. 109 KOFFING

En otra escena, Pikachu tiene que cuidar a muchos Caterpie cuando se ponen de un color verde obscuro, es que tienen hambre, entonces debes decirle a Pikachu que corra a verlos y automáticamente buscará alimento. Si le das la orden de que haga una técnica de electricidad, los frutos caerán de los árboles.





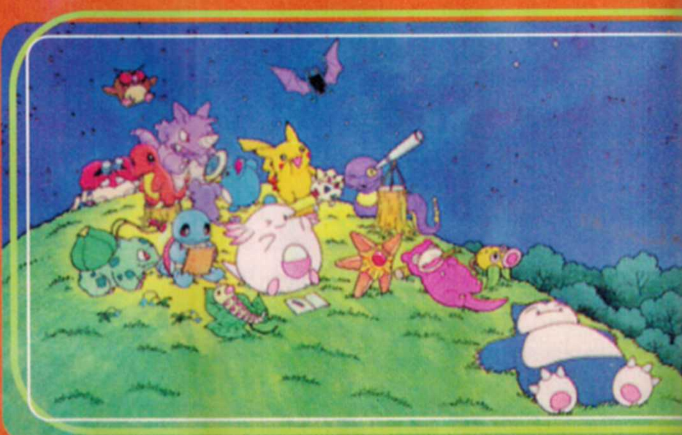


A veces Pikachu tendrá que reunir todos los ingredientes para la cena que tendrá con sus amigos. Esta parte desespera un poco porque, además de que cuentas con límite de tiempo, Pikachu se pone a ver hongos, calabazas y otras cosas que no necesita para el estofado y si dejas que tome eso, la cena tendrá un sabor horrible y no ganarás la puntuación deseada. Como ayudantes tienes a Magnemite, que transportará la comida. Como en esta parte del juego hay que decirle muchas veces ¡NO! a Pikachu, se siente muy feo verlo todo triste, pero, ni hablar, así son las reglas del juego.



En otra escena hay muchos Oddish y tu deber será darles agua con una pequeña regadera, para que salgan. Hay distintas frutas y hongos en el suelo para que Pikachu no se canse y juegue con todas sus energías. En varias escenas del juego, aparecen ciertos Pokémon que le dan más variedad al entorno.





Conforme avances, parecerá que estás viendo una caricatura y cada escena será como un nuevo capítulo (con título original y toda la cosa), así que habrá veces que estés en una misma escena pero tengas que hacer cosas distintas.



Hay varios lagos en los que le enseñarás a Pikachu a pescar y por ahí verás a muchos Pokémon conocidos. Para que lo haga bien, tendrás que echarle porras para que Pikachu pueda levantar a los Pokémon pesados con la caña de pescar.









No. 110 WEEZING


No. 111 RHYHORN





Aunque casi todo el juego es tranquilo, hay ocasiones en que hay un poco de tensión, como en la escena en donde debes encontrar a los Poliwag que se encuentran perdidos en un cierto lapso de tiempo; siempre tienes que ir acompañado de Pikachu por que si vas tú solo, los espantarás y ya no podrás atraparlos. Aquí, en medio del lago estará un Squirtle, quien te ayudará si no logras encontrarlos y no te queda mucho tiempo.

Hay una secuencia muy padre en donde puedes jugar a romper una sandía; Pikachu tendrá los ojos cerrados mientras



le vas diciendo, "¡a la derecha, a la izquierda, aún no!" Un Venusaur te dará un premio para ir a una isla llena de tesoros si lo haces bien.



A medida que va avanzando el juego, el Profesor Oak te dará aditamentos para tu Pocket Helper, como son los distintos ángulos, el primero que usas para moverte a tu libertad y el otro es para ver fijamente a Pikachu.



Pues como puedes imaginarte, Pikachu Genki De Chu es un título con muy buenas gráficas, sonido y todo en sí es magnífico y es justo para... un niñito japonés de seis años. En realidad pensamos que este título está enfocado a los niños muy pequeños que apenas pronuncian unas cuantas palabras ya que no hay casi nada de acción y el asunto se limita a interactuar con los personajes en ambientes y situaciones "bonitas". Esto no demerita al juego, al contrario, pensamos que si se hubiera traído a América, hubiera sido una opción muy buena para los niños pequeños a los que les llama la atención Pikachu y los Pokémon, pero que aún no tienen la habilidad para entender un RPG o coordinar botones para tomar una buena fotografía, como en el caso de Pokémon de GB y Pokémon Snap; aunque seguramente también hubiera sido del agrado de videojugadores un poco más grandes, fans de Pokémon, del N64 y de la tecnología en general. Como dato cultural, hace poco apareció otro juego de reconocimiento de voz, llamado Densha de Go, en donde tú, con tu fuerza física, tu audacia, tu sangre fría, tu inteligencia y tu sagacidad, tendrás que enfrentar un reto de altura: ponerte al mando de la cabina de un tren japonés y avisarle a los pasajeros a tiempo y con buena dicción el nombre de la estación a la que van a llegar, entre otras cosas. Suena muy simple, pero es un título bastante entretenido y que en otra ocasión hablaremos de él. Un juego muy didáctico es Pikachu Genki de Chu y que lamentablemente no veremos por estos rumbos.



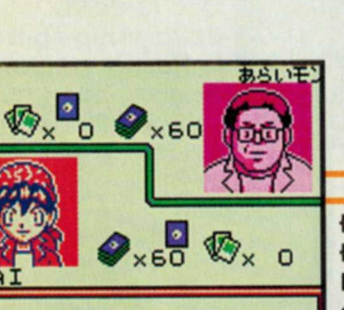

No. 112 RHYDON




No. 113 CHANSEY

La mercancía que ha salido de Pokémon al rededor del mundo es impresionante y más si hablamos de los accesorios, juegos y un sinfín de "chucherías" que no tienen mucho parecido con el concepto original del juego de Game Boy. Un ejemplo es el juego de mesa que apareció tiempo después; éste usa reglas y bases similares a los de los juegos de batallas tipo Magic, pero adaptado obviamente al concepto Pokémon, en donde las cartas se ordenan en tipos, por ejemplo, las cartas de agua, de fuego o de tierra y cada carta tiene un personaje y un valor determinado por puntos. El juego es por turnos y quien ordene mejor sus cartas y tenga las de mejores personajes y mejores puntos, gana, llevándose como premio las cartas del contrincante.



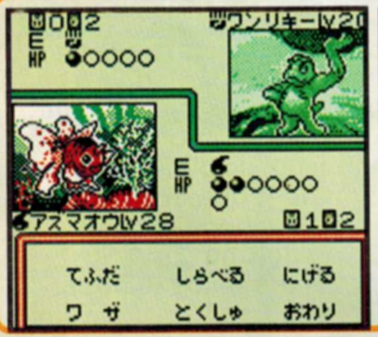


Pues este juego fue tan popular en Japón (y actualmente en E.E.U.U), que tuvo su adaptación en sistema de Game Boy. Los japoneses consideran al cartucho de GB una buen entrenamiento para participar en los verdaderos torneos que se realizan, ya que usan las mismas reglas. Este concepto ha sido de gran aceptación, porque es un nuevo punto de vista de jugar con los Pokémon y después de analizarlo nos dimos cuenta que es un juego sencillo, muy diferente a Magic y aquí no tienes que quebrarte tanto la cabeza.

El juego tiene la misma técnica que el juego original de cartas y si tú no has tenido la oportunidad de probarlo, no te preocupes ya que vamos a explicarte cómo se juega. Cada jugador debe tener su Deck de cartas, son 60 en total; al principio del juego tomas 7 cartas, después, tienes que sacar un Pokémon básico, el que sea, y si tienes otro, lo pones en la banca, porque si no cuentas con uno de repuesto, pierdes automáticamente. Esperas a que tu oponente haga sus movimientos y cuando sea tu turno, sacas una energía (una carta especial que debes conseguir); esta ayuda al Pokémon a realizar sus ataques, como si fueran las famosas "tierras" (cartas especiales en Magic), pero éstas se dividen en elementos como el fuego, el agua, la electricidad, tierra, golpe y psíquicas, igual que los tipos de Pokémon.









En la carta de Energy te dicen cuánta energía necesita tu Pokémon para llevar a cabo sus ataques; también te enteras de cuánto daño le hace a tu oponente. Como era de esperarse, aquí tienes la oportunidad de evolucionar a los Pokémon, así las técnicas serán más poderosas (aquí no te imagines que las cartas cambiarán de repente... todos los poderes, las evoluciones y eso, se miden con puntos y con cartas con diferentes figuras).


No. 114 TANGELA

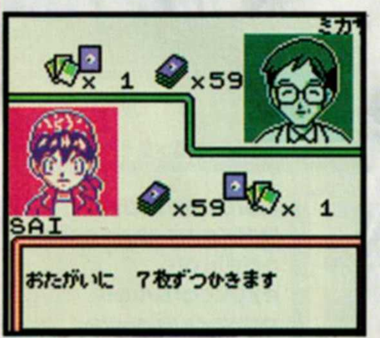
Si uno de tus Pokémon queda inconsciente, debes entregarle una carta a tu oponente, la cual se denomina "Side Card". Dependiendo de los puntos que pierdas, el contrincante podrá pedirte hasta cuatro de estas cartas especiales. Y ese es el chiste del juego, antes que nada, dejar a tu oponente sin ninguna "Side Card" para ganar la batalla. Lo mejor es que las cartas no las puedes obtener o recuperar en el cartucho, sino que tendrás que pelear contra otra persona para obtener más Side Cards. Otro detalle que tiene es que existen las Trainer Cards (Cartas de Entrenadores) y se usan como comodines porque son como medicina para curar al Pokémon envenenado, castigos, oportunidades para escoger la carta que más te guste de tu oponente, tomar dos cartas de tu Deck, o energías de la basura... puedes usarla para cualquier acción a tu favor.

En el mapa te muestran los clubes para que puedas combatir con sus miembros y los entrenadores profesionales, pero eso no es todo, pues es necesario ir a los libreros que se encuentran en diferentes casas, allí te dan secretos y cosas que debes saber para jugar. En el menú del juego puedes ver tu status, tu diario (que este sirve para grabar tus avances), tu Deck, cartas y opciones. Dentro del menú, cuando ves tu Deck, tienes la opción de disminuir o aumentar las cartas que ya tienes, por ejemplo, si en tu Deck hay dos de Squirtle pero sólo quieres una, entonces, la quitas y en su lugar le pones otra, como puede ser su evolución, Warturtle. Al terminar se graban los cambios y te diriges con un ayudante del profesor llamado Araimon; con él combates y aquí te darás cuenta si tu Deck es demasiado débil por falta de energías o no elegiste a los Pokémon correctamente. Si algo anda marchando mal, Araimon te ganará y te dará consejos. En el laboratorio de este profesor hay una computadora donde puedes ver tus cartas, la colección que llevas, leer los correos que te escribe el profesor, todo lo que quieras saber sobre el juego, energías, tu Deck, las cartas que dejas en la banca, etc. (igual que en las computadoras de Pokémon). Y por último, una opción bastante buena es la compatibilidad con la Pocket Printer (GB Printer en América) para que puedas imprimir las cartas que tienes y pegarlas en donde quieras.





Bueno, ya explicamos la base del juego, ahora veamos la historia y las cosas extras. El personaje principal de este juego se llama Pack, le gustan mucho los Pokémon y quiere apoderarse a como de lugar las cartas legendarias de los entrenadores más poderosos pero lo malo es que no tiene ni la más remota idea de lo que se trata el juego, así que va al laboratorio del Profesor Ooyama, un gran investigador sobre las Pokémon Cards; él y sus ayudantes le enseñan a jugar. Hay dos opciones aquí; la primera es con instrucciones, es decir, el Profesor te va diciendo paso por paso qué debes hacer; la otra opción es un combate normal, donde hay que ganarle a sus ayudantes para ganarte paquetes de energía que serán útiles durante el juego.



En este juego no hay un orden en especial para comenzar, pero eso no quiere decir que puedes ir directamente con el entrenador profesional. Antes de jugar, tienes que practicar con uno de los ayudantes del profesor para ganar tu primer Deck; hay tres tipos, los de agua (Squirtle y sus amigos) de fuego (Charmander y amigos) y tierra (Bulbasaur y amigos).



Seguramente muy pronto tendremos la oportunidad de jugar Pokémon Card en América, ya que NOA tiene muy seriamente en mente traerlo a este continente. Más noticias próximamente.


No. 115 KANGASKHAN

Pokémon Silver/Gold

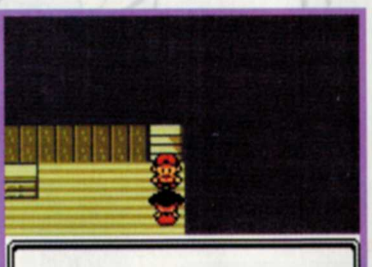
Pokémon



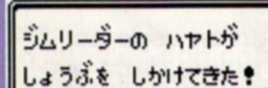
El pasado 23 de noviembre salieron a la venta en el lejano oriente las tan afamadas y esperadas versiones Plateada y Dorada del mejor juego de Game Boy; estamos hablando, claro está, de Pokémon. Estas nuevas versiones tienen mucho en común entre ellas, lo más relevante es la cantidad de Pokémon que puedes capturar ya que en total son 250 monstruos de bolsillo.



El principio del juego es muy parecido a las versiones Roja, Verde, Azul y Amarilla, ya que empiezas dentro del cuarto de tu personaje; al salir de él, la mamá del







héroe te dará un teléfono que más adelante explicaremos para qué sirve, ahí es donde empieza tu aventura Pokémon.

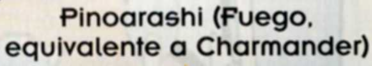
「こんどこそは ほんもの ですぞ!」
って メールが きたんだ

Al salir de la casa, que se encuentra en el pueblo Wakaba (nombre del pueblo de la versión japonesa), recibirás un llamado para visitar el laboratorio del científico Utsugu (Oak para los cuates), éste te pedirá que seas su ayudante para encontrar a los famosos Pokémon y para esto te dará a escoger uno de los tres Pokémon que tiene en su escritorio. Estos son muy parecidos a los de las versiones antes mencionadas, ya que te dará a escoger, ya sea uno de tipo agua, fuego o planta.

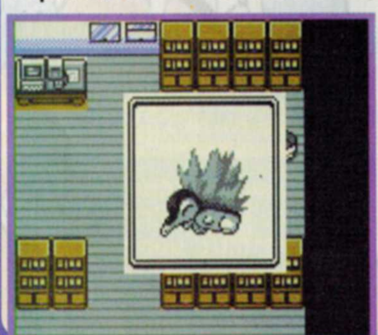
エコヨは ウツギはかせ から
ワニノコを もらった!



"Este es el Pokémon hembra de Pikachu, se llama Pichu ¿se ve raro no?"

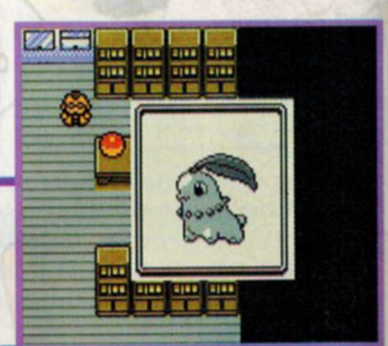


Pinoarashi (Fuego, equivalente a Charmander)





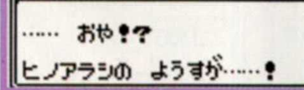
Waninoko (Agua, equivalente a Squirtle)



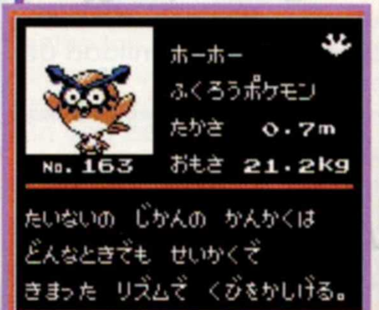
Mokorita (Planta, equivalente a Bulbasaur)

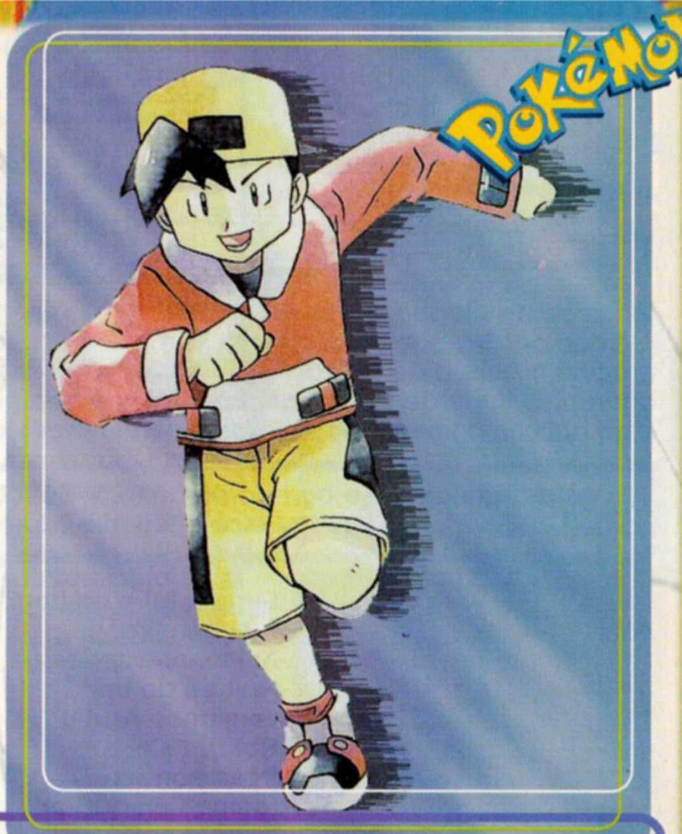


No. 116 HORSEA

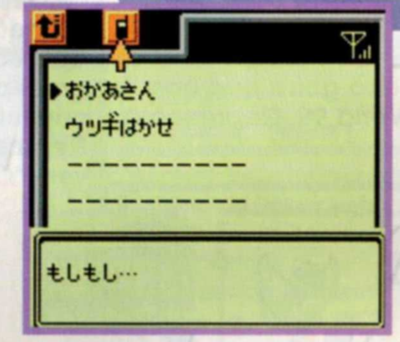


Una de las grandes innovaciones dentro de estas versiones es el Pokégear (algo así como el famoso Pokédex pero mejorado). Este instrumento es de lo mejor, ya que dentro del juego podrás recibir correos, checar los Pokémon que llevas capturados e imprimirlos en la Game Boy Printer.





Otra de las cosas que hace esta maravilla es el poder comunicarte con otros entrenadores dentro de tu cartucho; si encuentras a otros entrenadores, les pides su número telefónico y se quedan de ver en algún lugar del mundo Pokémon para hacer intercambios o para entrar en una batalla frenética. Además cuenta internamente con un reloj en tiempo real, esto es, cuando empiezas un juego, te pedirá que ajustes la hora (la que realmente tienes en tu reloj de mano) y el reloj interno empezará a correr como si fuera el tuyo y cuando en la realidad sea de día también en el juego y si es de noche también lo será en él. Esto es muy bueno porque existen Pokémon que solamente aparecen en la noche y hay citas de batallas con otros entrenadores dentro del juego que serán en el día o en una hora especifica, así que ahora tendrás que organizar tu agenda para jugar Pokémon Silver y Gold con horarios.







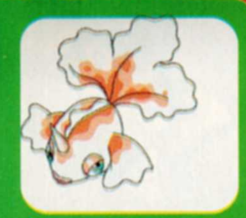


Otra opción es que puedes prender los radios de música que te encuentres dentro del juego y podrás cambiar la música de ese nivel, además de poder escuchar programas donde el Profesor Oak dará cursos completos, conferencias y seminarios acerca de los Pokémon.





No. 117 SEADRA



Aquí aparecen nuevos personajes y por lógica tienen nuevas técnicas de ataque, como es el caso del Sr. Gantetsu, que gracias a él podrás utilizar diferentes tipos de Poké Ball. En total son tres nuevas a parte de las que ya conocías (¿ya habrán comenzado la fabricación en serie de la Master Ball?).

En estas versiones se agregaron un total de 100 monstruos para lograr la fabulosa cantidad de 250 Pokémon; los que representan estas versiones son:

Luguia (que es una fusión entre Articuno, Zapdos y Moltres de las versiones Azul y Roja). Este Pokémon es famoso en Japón, ya que salió un largometraje, muchísima mercadotecnia y una que otra gorra que nos trajimos del Mario Space World 99. Representa la versión Plateada.

Jou-ou. Este Pokémon es muy especial porque aparece en la serie animada (muchísimo antes de que empezaran a concretar las versiones Silver y Gold). Si recuerdas bien es el ave extraña de color dorado que aparece volando en el primer capítulo. Representa la versión Dorada.



Algunos otros Pokémon que aparecen aquí son (recuerda que son nombres japoneses): Elekid (creemos que es la pre-evolución de Electabuzz), Odoshishi, Nuo, Otachi, Kirei-Hana, Toguepi (este Pokémon nace de un huevo y también ha aparecido en la serie de T.V.), Joo-joo, Heracros, Denryu y Donfan entre otros.

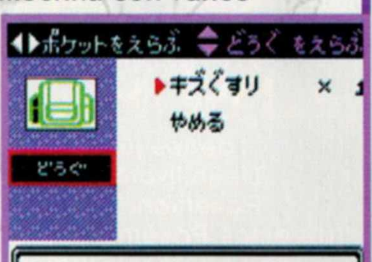


Algo que nos pareció muy bueno, es el poder ver si el Pokémon que atrapaste es hembra o macho. Simplemente te puedes dar cuenta con el símbolo que se encuentra al final de cada nombre (igual que en el caso de Nidoran, en Pokémon Rojo o Azul); si eres muy curioso y te gustaría saber si es hembra o macho el Pikachu que tienes en tu versión azul, solamente debes pasarlo a cualquiera de estas versiones y lo sabrás automáticamente.




No. 120 STARYU

Otra de las cosas que nos presentan estas nuevas versiones es el modo de acomodar los ítems; ahora llevarás una mochila con varios compartimentos y estos los llenarás con ítems específicos. En una bolsa de la mochila podrás meter los de curación, en otra metes las Poké Ball y así sucesivamente hasta llenar las cuatro bolsas que trae la mochila. Esto es excelente ya que te permitirá organizar mejor los ítems.





Ahora será más fácil ver las estadísticas de tus Pokémon. Para verlas se dividirá una pantalla en tres partes y ahí podrás ver el nivel, el entrenador y los ataques que tiene ese Pokémon.

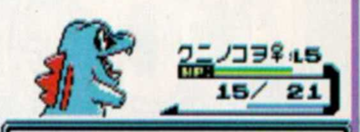
Algo de lo que sí debes estar seguro es que cuando lleguen estas versiones a América serán un golpe más a nuestras mentes enfermas de Pokemanía, ¿imagina tener 100 monstruitos más de colección? Y sobre todo imprimirlos, intercambiarlos y gozarlos. A mediados del año 2000 llegará y de antemano te aseguramos que será un éxito rotundo.



No. 121 STARMIE



En estas versiones es más fácil ver cómo gana experiencia tu Pokémon; en la parte de abajo de la energía de tu Pokémon verás una línea azul; cuando venzas a tu enemigo te darán experiencia y la línea azul se irá llenando y cuando llegue al tope subirás un nivel y no tendrás que estar viendo las estadísticas para saber cuánta experiencia le falta para poder subir de nivel.





Ahora los Poké Center (lugar donde llevabas tus Pokémon a recuperación) simplemente se llaman "PC"; estos lugares ya se modernizaron porque cuentan con máquinas más modernas y los edificios cuentan con dos pisos; en la planta alta se encuentra el Time Capsule, que es donde se realizan los intercambios de Pokémon y las peleas entre dos personas usando el Cable Link (o... ¿ya se usará el puerto infrarrojo?). Desgraciadamente si tu cuate sólo tiene la versión azul, roja o amarilla no podrán pelear entre sí.






No. 122 MR. MIME

Pokémon

En el tiempo cuando el éxito de Pokémon ya casi alcanzaba la cumbre en Japón, aquí en América el boom de estos personajes apenas comenzaba. En ese entonces Nintendo de Japón anunció la salida de un juego



POCKET MONSTERS' STADIUM

revolucionario para el N64 de nombre Pokémon Stadium, el cual fue el primero de una serie de avances tecnológicos, pues "estrenó" una nueva forma de jugar al transferir datos del GB al N64 para que los cartuchos de ambos sistemas interactuaran entre sí, todo por medio de un accesorio llamado Game Boy Pak (aquí lo conoceremos el año que viene como Transfer Pak). Aunque el plan original de Nintendo era hacer a este título compatible con el Disk Drive, al final se decidieron por lanzarlo en formato de cartucho; así pues, Pokémon Stadium causó sensación entre todos los fans japoneses de Pokémon. Nosotros hablamos muy poco sobre este juego pues su llegada a América era bastante incierta, sin embargo, tiempo después, nos enteramos con tristeza-agrado del anuncio de Nintendo de América, que fue algo así como: "...en Japón acaba de salir Pokémon Stadium 2 y en este momento es uno de los juegos más populares del N64. Definitivamente NO traeremos a América Pokémon Stadium..." (tristeza) "...¡pero sí traeremos Pokémon Stadium 2, bajo el nombre de Pokémon Stadium!" (agrado). A final de cuentas, en América pronto podremos gozar de la excelente sensación al ver a tus Pokémon a todo color y totalmente en 3D en Pokémon Stadium (2). Pero es seguro que cuando juegues Pokémon Stadium americano te vas a preguntar cómo habrá sido Pokémon Stadium japonés o si fue quizá mejor que la segunda parte. Bueno, no te quedes con la duda y sigue leyendo el interesante análisis de este título.

De entrada, PKMNST tiene una gran cantidad de detalles muy peculiares. Por ejemplo, algo muy original es la forma en la que te introducen al Estadio donde se llevarán a cabo las peleas después de presionar Start en la pantalla principal, pues hay una toma en donde parece que tú mismo llegas al lugar y colocas tu Game Boy y una Pokéball en una como taquilla computarizada, desde donde supuestamente estarás monitoreando las peleas, mientras escuchas los murmullos, gritos y vitoreos de la demás gente... ¡órale!





Lo más característico es que solamente pueden participar cuarenta Pokémon de los 151 existentes en Pokémon de GB japonés; a lo mejor piensas, "¡Cómo! ¿Nada más cuarenta? Mhhh...", pero en el verano del 98 fue algo impactante, ya que era la primera vez que se podía pelear con los Pokémon con gráficas en tercera dimensión.

No sabemos cuál fue la base para seleccionar a estos privilegiados Pokémon, pero nosotros creemos que hay dos razones. La primera es que se incluyeron a los Pokémon más populares o a los que más se usaban y la segunda es que se trataron de incluir a los Pokémon en su máximo estado de evolución, o sea a los más fuertes, pero con excepciones como la de Pikachu, que apareció en lugar de Raichu y Snorlax, que de plano no tiene evoluciones, pero sí un gran carisma que como a Pikachu, les permitió aparecer en este gran juego.




No. 123 SCYTHER

Una pregunta muy frecuente es la de qué pasa (pasaba, en Japón y pasará en América) si no se tiene o el Transfer Pak o el cartucho de Game Boy. Pues previendo estas situaciones, el cartucho incluyó la opción de poder usar a los Pokémon sin necesidad ni del cartucho ni del accesorio, algo así como si los "rentaras", pero obviamente tenían un nivel de experiencia, ataques y características predeterminadas y que no podías cambiar de ninguna forma. Aunque ésta suene a una opción buena, en realidad no lo era tanto, pues además de quitarle ese sentimiento de ver "ese Pokémon" que tanto tiempo y esfuerzo te costó entrenarlo, en las peleas estabas en plena desventaja contra el CPU, pues, por ejemplo, en los torneos en donde sólo podían entrar Pokémon que tenían entre 50 y 55 de nivel de experiencia, todos los que podías escoger eran de nivel 50 y el CPU te atacaba con Pokémon de nivel 55... una pelea un tanto dispareja, ¿no?







La opción básica era la de los combates, entre los cuales destacaba el libre, en donde peleabas contra uno de tus cuates o contra la computadora. Si los Pokémon participantes no se veían en el cartucho o no cumplían con el nivel que se te pedía dependiendo de la categoría del combate, podías rentarlos.

Otra opción era la de los torneos, que constaban de ocho peleas en total. Por cada victoria obtenías una insignia, o mejor dicho un Badge (como se le conoce en el juego de GB). Claro que había diferentes categorías para que no existiera una gran diferencia entre los niveles de los Pokémon, pues de lo contrario la balanza se hubiera podido inclinar muy fácilmente a un participante. Encontrabas desde la categoría libre, donde podían participar sin distinciones los cuarenta Pokémon de cualquier nivel; la segunda en donde sólo peleaban Pokémon del nivel 1 al 30 y la última del nivel 30 al nivel 50. Como esto ya se trataba de algo más complicado, se dividieron los torneos en varias copas: Monster Ball Cup, Super Ball Cup, Hyper Ball Cup y Master Ball Cup. Esto de los torneos era muy interesante, pues te daban premios y más si utilizabas a los pokémon del GB. También estaba la opción de poder jugar Pokémon de GB dentro de PKMNST como si usaras un Super Game Boy. Aparte de que era más cómodo jugar en una pantalla y con un control más grande, podías ver un marco con arte especial de Doduo.







No. 124 JYNX

Ya al momento de las peleas, eran de gran utilidad todos los conocimientos que el jugador tenía sobre los pokémon, al igual que las peleas en Pokémon GB, pues era necesario saber qué tipo era efectivo contra tu oponente y qué ataques le hacían más daño. Lo mejor es que al terminar algún torneo, te regalaban ítems para que los pudieras utilizar en tu cartucho de GB (a lo mejor se podía obtener como regalo una Master Ball, quién sabe...); otro premio buenísimo era el que obtenías al terminar cualquier torneo sin utilizar a ningún pokémon rentado y teniendo en tu equipo a Pikachu, ya que al final te regalaban un marco especial para jugar Pokémon de GB y además le daban a Pikachu la habilidad de Surf... ¡imagínatelo con esa habilidad! Si lograbas tener a este pokémon con esta habilidad, que por cierto, la ejecutaba muy a su estilo en una tabla de surf, los enemigos de roca ya no eran ningún problema.



Muy al estilo de Street Fighter II, si se enfrentaban dos personajes iguales, uno variaba su color para evitar confusiones. El cambio de color se basaba en que si el Pokémon no era rentado o si tenía un nombre personalizado.





Para transferir a los Pokémon del GB al N64 había muchas formas. Se pasaban individualmente o inclusive podías transferir íntegras las cajas que tuvieras en el GB (que en total son doce las que puedes tener), esto con el fin de que no te hicieras bolas con tanto monstruo y buscarlos no fuera tan difícil, pero eso sí, si no eras organizado en las cajas de GB, esta opción no era tan útil. Definitivamente una de las mejores opciones fue la de poder intercambiar Pokémon a través del N64 y lo mejor es que también podías hacer intercambios de ítems o inclusive regalarlos a otra persona, cosa que no se puede en el Game Boy.



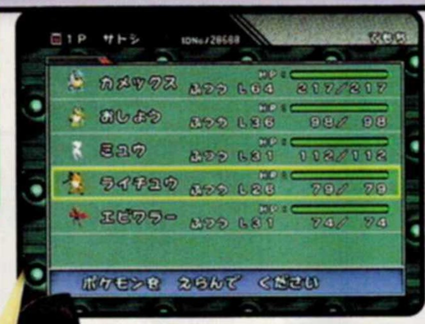


¿Qué te parecería un Pokédex en donde pudieras ver tridimensionalmente y desde distintos ángulos a tus Pokémon? Así es, Pokémon Stadium incluyó la acertada opción de tener este indescriptiblemente maravilloso Pokédex. Sus funciones son las mismas que en el Game Boy, ya que podías escuchar el llanto del Pokémon, además de ver el resto de sus características y su localización.





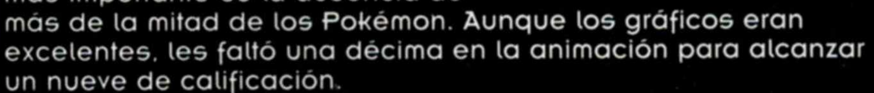




Otra opción interesante, pero no muy relevante, es que podías guardar a varios Pokémon del GB en el cartucho de N64, para que los pudieras usar sin necesidad del Transfer Pak. Aunque había un límite, la memoria era lo suficientemente grande para que nadie se quejara.



Hubo muchos detalles en este título dignos de ser mencionados, como el hecho de que todas las peleas eran narradas (y el cronista sí que le metía emoción al asunto) como si fueran partidos de futbol o algo parecido. Los ataques que en el Game Boy se veían raquíticos, créenos que en 3D realmente impresionaban. También tenía un par de puntos malos y el primero y más importante es la ausencia de más de la mitad de los Pokémon. Aunque los gráficos eran excelentes, les faltó una décima en la animación para alcanzar un nueve de calificación.



La verdad es que Pokémon Stadium hubiera sido uno de los mejores juegos del N64 de no ser por la aparición de uno mejor: Pokémon Stadium 2.



POCKET MONSTERS' STADIUM 2

Pues sí. A unos cuantos meses de la aparición de Pokémon Stadium, todos los japoneses pidieron más. Cuarenta Pokémon no fueron suficientes y cada fan quería ver a todos sus Pokémon en 3D dentro del N64. Por esta razón Nintendo lanzó allá en Japón la segunda versión de su estadio tridimensional Pokémon: Pokémon Stadium 2. Definitivamente este título fue y sigue siendo todo un éxito en su país de origen, convirtiendo el sueño de muchos fans de Pokémon en realidad: poder ver pelear en 3D a TODOS sus Pokémon que con muchas horas de juego han logrado entrenar para hacerlos ganadores. Y por la misma razón, Nintendo de América decidió traer este magnífico título a América, el cual podremos ver por acá a finales del mes de Marzo del próximo año.

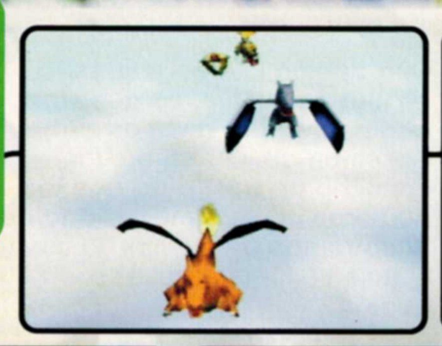


Hemos recibido muchas cartas preguntando cómo va a ser este juego y pidiéndonos muchas fotos del juego. Antes de comenzar a hablar a fondo de Pokémon Stadium 2, échale un ojo al intro del juego porque está bastante bien.






No. 126 MAGMAR







Este intro lleva la música arreglada del intro de GB, lo que emociona a cualquiera que haya jugado Pokémon. Por cierto, todas las fotos de este artículo son tomadas del juego japonés, no vayas a pensar que tenemos un prototipo americano o que ya salió en este continente.







Aquí encontarás muchas de las opciones de la versión anterior, como la posibilidad de jugar el cartucho de Game Boy en el N64, tener un Pokédex tridimensional, intercambiar Pokémon sin necesidad de cable Link, opciones sin necesidad de emplear el Game Boy Pak, etc. Las opciones no variaron mucho, pero hubo un aumento considerable de modos de juego.

Tal como en Pokémon Stadium, esta segunda parte es compatible con un accesiorio que actualmente sólo está disponible en Japón, de nombre Game Boy Pak (pronto estará aquí en América con el nombre de Transfer Pak). El concepto principal es que en el cartucho Pokémon Stadium (tanto en el uno como en el dos), puedes sostener las batallas usando los Pokémon que tengas en tu cartucho de GB, con las mismas características y nombres. Muchos chavos preguntan qué onda con el cartucho de N64, de qué se trata y todo eso. Pues básicamente, el uso principal de PKMNST2 es para las batallas. En realidad no hay ningún modo de juego en cualquiera de las dos versiones de Stadium en donde puedas jugar como si fuera un RPG o como en Pokémon Snap. Lo único que se extrajo del GB fue, repetimos, el modo de batalla.



Al momento de presionar Start, aparecen tres modos de juego: Batalla Rápida, Batalla de VS y Pokémon Stadium. En el primero pelearás por puro placer, ya sea contra un amigo o contra el CPU con monstruos al azar y sin usar el Transfer Pak. En el segundo te enfrentarás contra un amigo utilizando el Transfer con los Pokémon que en ese momento tengan a la mano (igual que cuando conectas dos Game Boy y entran a Colisseum). Y el modo principal y el bueno es el de Pokémon Stadium.

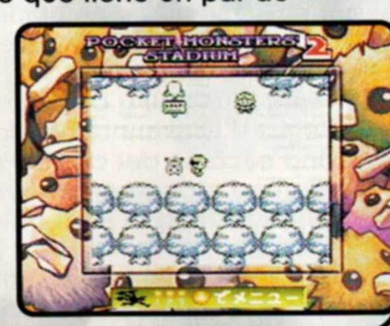



No. 127 PINSIR

Ya que entres en la opción principal, encontrarás un mapa muy padre, en donde hay siete lugares que puedes visitar (seleccionando el que quieras con un ícono con forma de Magneton):



En el Game Boy podrás jugar Pokémon en pantalla de tu T.V. (como si usaras un Super Game Boy) y con un marco especial. Si ganas algunos torneos, te darán un marco diferente al que trae de "default", pero no es nada más diferente estéticamente, sino que tiene un par de opciones interesantes, como la de acelerar la velocidad del juego muy al estilo de la opción de Turbo de Street Fighter 2 Turbo.



En el campo al aire libre podrás participar en el modo Free Battle, o sea, pelea libre. Como te imaginas, aquí puedes elegir diferentes combinaciones de batallas, limitar la participacion de los Pokémon basándose en su nivel de experiencia y más. Pueden participar cuatro jugadores (obviamente por turnos) para que se enfrenten uno contra uno, dos contra dos, tres contra uno o todos contra el CPU... hay muchas combinaciones en este aspecto.



En el salón de la fama encontrarás a todos los Pokémon que han salido triunfantes de los modos de juego de torneos. Aquí podrás apreciarlos en unas bases como si se trataran de trofeos.
El chiste es que tienes que llenar todo el salón de la fama para anotarte otro punto como maestro Pokémon.















Este es el laboratorio del Prof. Oak y aquí es en donde están todas las opciones que mencionamos; intercambiar Pokémons, regalar ítems, acomodar las listas de los Pokémon, ordenar tus cajas, checar el Pokédex Tridimencional (en donde además de ver su status y admirar a tu Pokémon desde distintos ángulos, puedes ver su localización en el mapa... tridimensional), en fin, muchas cosas puedes hacer aquí.




No. 128 TAUROS

Stadium es una opción interesante, ya que aquí puedes participar en diferentes torneos de diferentes categorías, con Pokémon tuyos o los que te presta el CPU para que así demuestres que eres todo un maestro. Si ganas todos los torneos obtendrás premios muuuuy interesantes...





TAKESHI (BROCK)

KASUMI (MISTY)

MACHISU (LT. SURGE)

ERIKA (ERIKA)

KYOU (KOGA)

NATSUME (SABRINA)

KATSURA (BLAINE)

SAKAKI (GIOVANNI)

KANNA (LORELEI)

SHIBA (BRUNO)

KIKUKO (AGATA)

WATARU (LANCE)



RIVAL (SHIGUERU / GARY)

El Castillo de los Gym Leader es una opción muy buena, ya que se trata de algo así como un mini modo de historia. El chiste aquí es que tendrás que avanzar en un camino, derrotando a todos los Líderes entrenadores de los Gimnasios y en el mismo orden que en la versión de GB. Por ejemplo, empezarás enfrentándote a Brock (Takeshi), luego a Misty (Kasumi) y así sucesivamente hasta llegar a Giovanni (Sakaki). Luego seguirá una sección del castillo similar a Indigo Plateau, donde enfrentas a la Elite Four (Shitennou) y al final pelearás contra Gary, o bueno, contra el Rival (Shigeru). Obviamente en cada Gimnasio tendrás que enfrentar a una tercia de entrenadores no muy hábiles, antes de enfrentar al líder.



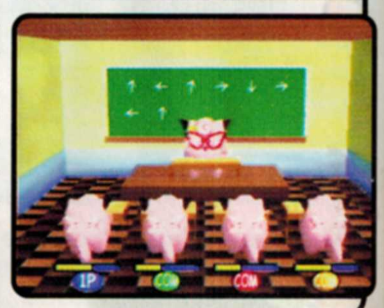






Por último está la opción de los mini-juegos, en donde participan los pokémon bonitos, pequeños y adorables, como Pikachu, Clefairy, Diglett, Drowzee y Ratatta, entre otros. En total son nueve mini-juegos y pueden competir hasta cuatro jugadores simultáneos en dos modalidades: jugar por diversión y competencias. En las competencias se acumularán puntos y el que tenga más al final de los eventos ganará. Estos juegos son muy entretenidos y muy sencillos, pues se tratan casi todos de coordinar presionando los botones, como el caso del juego de Magikarp o el de Pikachu con los Voltrobs. Otros requieren de habilidad, como el de Ekans y los Diglett o el de Ratatta. El más chistoso es el de Clefairy, donde un maestro Clefairy le enseñará a otros cuatro una secuencia que deberás ejecutar con el Control Pad y si no la memorizan, les golpeará la cabeza con un "chipote chillón" (martillo de juguete).






Pokémon
¡Atrapa a todos tus personajes favoritos en sus diferentes versiones para tu sistema portátil !
Nintendo
GAME BOY
Pokémon
Special Pikachu Edition
YELLOW VERSION
GAME BOY COLOR
RUMBLE
Pokémon
PINBALL
Nintendo
Pokémon
Gotta catch 'em all !
GAME BOY
BLUE VERSION
Nintendo
Catch 'em if you can!
Pokémon
Gotta catch 'em all !
GAME BOY
RED VERSION
Nintendo
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx


No. 129 MAGIKARP

Lo que más da emoción al jugar PKMNST2 es ver a los Pokémon que creciste en tu GB peleando en 3D, pues, además de que aparecen con los nombres que les pusiste, verás cómo se ven en realidad los poderes que les enseñaste; esto es espectacular.





Otra de las cosa que impactan es que aquí podrás ver el tamaño real de los Pokémon... ¡Mira a este Onix peleando contra el pequeñito Diglett!



La música que escucharás todo el tiempo serán temas "arreglados" mixes de la versión de GB, así que no te defraudará para nada. En cuestión de sonido, los efectos especiales son increíbles, además escucharás a el chillido de los Pokémon en 64 bits. La voz del cronista también mejoró bastante con respecto de la primera versión y esta vez la escucharás todo el tiempo durante las peleas, gracias a que este cartucho utilizó el chip de Voice Compression, tecnología desarrollada por Factor 5 y utilizada por primera vez en el juego de Star Wars: Rogue Squadron, así que ya te darás una idea de la cantidad de voces que escucharás.

Algo interesante es que PKMNST2 es compatible con todas las versiones de Pokémon que existen (exceptuando la dorada y la plateada), pero hay algo especial si utilizas la versión amarilla, ya que el Pikachu que cargas de este cartucho hablará y tendrá más animaciones... ya sabes, cuando ataque hará su clásico grito de ¡Piiiikaaaa!





Pero si es el legendario... ¿¡Mew!?

Definitivamente Pokémon Stadium 2 mejoró demasiado del primer título, pues las animaciones, las gráficas y los sonidos son muy superiores, además de que el factor diversión es muy alto gracias a la gran variedad de opciones, a la incursión de los 151 Pokémon y sobre todo porque aún sin usar el Transfer Pak no te cansarás de jugar (¡ahora imagínate usándolo y peleando contra un amigo!). Ya no hay más qué decir en este número de este súper juegazo, así que sólo queda esperar a tenerlo en tus manos al rededor del mes de Marzo.

¿Habrá retos ocultos?




No. 130 GYARADOS



Pokemanía

Pokemanía es una palabra que describe a la perfección la locura que gira alrededor del universo Pokémon y las ganas que todos tenemos por saber todo acerca de él y que va más allá de los videojuegos. Entérate cosas que muy pocos saben de estos personajes.


No. 131 LAPRAS

CURIOSIDADES



Cuando Nintendo de América decidió traer Pokémon a nuestro continente después de pensarlo mucho y de hacer varios estudios de mercado, decidieron también hacer algunos cambios en los nombres para darles un mayor significado para los jóvenes americanos tal como allá lo tiene para los japoneses.
Aquí te presentamos una lista comparativa entre esos nombres japoneses y americanos y también verás las figuras y su foro en el Pokédex. Algunas "traducciones" nos gustaron, pero otras... bueno, mejor lo dejamos así. Echale un ojo.

Número	Nombre en Inglés	Nombre en Japonés
001	Bulbasaur	Fushigui-dane
002	Ivysaur	Fushigui-soo
003	Venusaur	Fushigui-bana
004	Charmander	Jito-kague
005	Charmeleon	Rizadoo
006	Charizard	Rizadoon
007	Squirtle	Zenigame
008	Wartortle	Kameeru
009	Blastoise	Kameks
010	Caterpie	Kiatapi
011	Metapod	Transel
012	Butterfree	Bata-furi
013	Weedle	Bidooru
014	Kakuna	Kokuun
015	Beedrill	Spia
016	Pidgey	Poppo
017	Pidgeotto	Piyon
018	Pidgeot	Piyotto
019	Rattata	Koratta
020	Raticate	Ratta
021	Spearow	Onisuzume
022	Fearow	Onidoriru
023	Ekans	Abo
024	Arbok	Abokku
025	Pikachu	Pikachu
026	Raichu	Raichu
027	Sandshrew	Sando
028	Sandslash	Sandopan
029	Nidoran (F)	Nidoran (F)
030	Nidrina	Nidorina
031	Nidoqueen	Nidokuin
032	Nidoran (M)	Nidoran (M)
033	Nidorino	Nidorino
034	Nidoking	Nifoking
035	Clefairy	Pippi
036	Clefable	Pikushi
037	Vulpix	Rokon
038	Ninetales	Kiu-ukon
039	Jigglypuff	Purin
040	Wigglytuff	Pukurin
041	Zubat	Zubatto
042	Golbat	Gorubat
043	Oddish	Nazo-no-kusa
044	Gloom	Kusaijana
045	Vileplume	Rafressha
046	Paras	Paras
047	Parasect	Parasecto
048	Venonat	Konpan
049	Venomoth	Morfon
050	Diglett	Diguda
051	Dugtrio	Dagutrio
052	Meowth	Nias

Número	Nombre en Inglés	Nombre en Japonés
053	Persian	Perushian
054	Psyduck	Kodakku
055	Golduck	Gorudakku
056	Mankey	Manki
057	Primeape	Okorizaru
058	Growlithe	Kady
059	Arcanine	Windy
060	Poliwag	Nioromo
061	Poliwhirl	Niorozo
062	Poliwrath	Niorobon
063	Abra	Kesshi
064	Kadabra	Iunguera
065	Alakazam	Fuudin
066	Machop	Wanriki
067	Machoke	Gooriki
068	Machamp	Kairikii
069	Bellsprout	Adatsubomi
070	Weepinbell	Utsudon
071	Victreebel	Utsubotto
072	Tentacool	Menokurague
073	Tentacruel	Doku-kurague
074	Geodude	Ishitsubute
075	Greveler	Goroon
076	Golem	Goroonia
077	Ponyta	Ponyta
78	Rapidash	Gialopp
79	Slowpoke	Yadon
80	Slowbro	Yadoran
81	Magnemite	Koiru
82	Magneton	Reakoiru
83	Farfetcho	Kamonegui
84	Doudou	Doo-Doo
85	Dodrio	Doodorio
86	Seel	Pauwau
87	Dewgong	Yugon
88	Grimer	Betobeta
89	Muk	Betobeton
90	Shellder	Sheruda
91	Cloyster	Parushen
92	Gastly	Goos
93	Haunter	Gosto
94	Gengar	Gengaa
95	Onix	Iwakku
96	Drowzee	Slip
97	Hypno	Slippa
98	Krabby	Kurab
99	Kingler	Kingura
100	Voltorb	Birirdama
101	Electrode	Marumain
102	Exeggcute	Tama-tama
103	Exeggutor	Nasshii
104	Cubone	Kara-kara

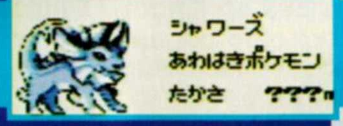

No. 132 DITTO

CURIOSIDADES



Número	Nombre en Inglés	Nombre en Japonés
105	Marowak	Gara-gara
106	Hitmonlee	Samwara
107	Hitmonchan	Ebiwara
108	Lickitung	Beroringa
109	Koffing	Dogass
110	Weezing	Matadogas
111	Rhyhorn	Saijoon
112	Rhydorn	Saidon
113	Chansey	Lakky
114	Tangela	Monyara
115	Kanghaskhan	Garuraa
116	Horsea	Tatsu
117	Seadra	Shidoora
118	Goldeen	Tosakinto
119	Seaking	Mazumaoo
120	Starryu	Jitodeman
121	Starmie	Sta-mii
122	Mr. Mime	Bariyadoo
123	Scyther	Straik
124	Jynx	Luyula
125	Electabuzz	Ereb
126	Magmar	Bubba
127	Pinsir	Kairos



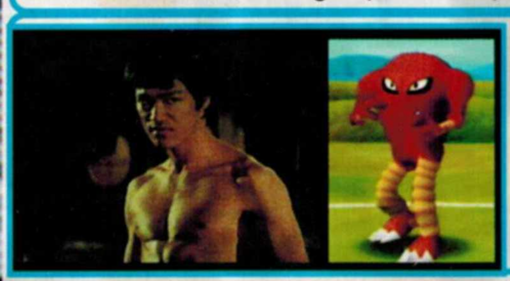


Número	Nombre en Inglés	Nombre en Japonés
128	Tauros	Kentaros
129	Magikarp	Koiking
130	Gyarados	Guiarados
131	Lapras	Lapuras
132	Ditto	Metamon
133	Eeve	Iby
134	Vaporeon	Shawazu
135	Jolteon	Sandazu
136	Flareon	Bustaa
137	Porygon	Porigon
138	Omanyte	Omunaito
139	Omastar	Omustar
140	Kabuto	Kabuto
141	Kabutops	Kabutops
142	Aerodactyl	Ptera
143	Snorlax	Kabigon
144	Articuno	Frizaa
145	Zapdos	Sandaa
146	Moltres	Faiya
147	Dratini	Miniriu
148	Dragonair	Jakuriu
149	Dragonite	Kairiu
150	Mewtwo	Miutsu
151	Mew	Myu





Algo que nos tiene muy orgullosos en Club Nintendo es la interactividad que logramos con nuestros lectores. La mayoría son exageradamente observadores (y cómo no, si antes que nada son videojugadores) y nos han mandado cartas o mails con cosas curiosas sobre los nombres de los Pokémon. Por ejemplo ¿te habías dado cuenta qué pasa si lees al revés los nombres de Ekans y Arbok? Pues se lee Snake (víbora) y Kobra (que ya mejor ni te la traducimos para ahorrarnos el espacio) los nombres en inglés son invenciones a lo loco ni una traducción literal, sino una excelente adaptación del concepto Pokémon a nuestra cultura occidental pues en el caso de Ekans y Arbok viene de Abo, que significa Boa. Otro caso es el del Pokémon Eeve, pues su nombre es una contracción de "evolución", y su nombre le queda como anillo al dedo, ya que es el personaje que tiene más evoluciones.



Ahora veamos a Hitmon Lee y a Hitmon Chan. Sus habilidades en artes marciales tuvieron mucho que ver con el nombre con el que fueron bautizados, o mejor dicho con sus apellidos, haciéndole un tributo a Bruce Lee y a Jackie Chan



Otros cambios de nombres que autorizó nuestra amiga Gail Tilden (antes editora en jefe de Nintendo Power y actualmente responsable de Pokémon en América) y que propuso el encargo de las traducciones y adaptaciones Hiroki Nakamura al mando de un gran staff de NOA, fueron los que nosotros conocemos como Articuno, Zapdos y Moltres. Seguramente ya te habías dado cuenta de que terminan con los tres primeros números en español, pero en japonés ellos son Frizaa (Freezer o sea congelador) Sandaa (Thunder o sea trueno) y Faiya (Fire o sea fuego).



No. 133 EEVEE

Otra curiosidad que debe conocer un entrenador de Pokémon que se precie de serlo, es que en la adaptación que se hizo de los nombres de Ash y Gary, a quienes en Japón conocen como Satoshi y Shigeru (por su creador Satoshi Tajiri y el genio Shigeru Miyamoto). Tomaron sólo unas letras de cada nombre y con ellas crearon otras que se oyeran más americanas y así sAtoSHi se bautizó como ASH y shiGERU se adaptó al muy americano nombre de GARY.
Otras adaptaciones de los nombres de los personajes son:



No. 134 VAPOREON

Brock	Takeshi
Misty	Kasumi
Lt. Surge	Machis
Erika	Erika
Koga	Kyou
Sabrina	Natsume
Blaine	Katsura
Grovanni	Sakaki
Prof Oak	Ookio Kakase (científico Ookido)
Bill	Masaki

Finalmente te diremos el siguiente significado de Pikachu. Pika en Japón es la onomatopeya de un de un rayo que cae y Chu es un sonido que, para los oídos japoneses, hacen las ratas. Qué bueno que no lo tradujeron, pues el nombre de la rata eléctrica hubiera quedado algo así como ¡Kaboomiiii!

Inglés	Español	Japonés	Pronunciación en Japonés
Pokéball	Pokebolas	Monster ball	Monsuta Booru
Great bal		Super ball	Suupaa Booru
Ultraball		Hyper ball	Jaipa Booru
TM		Waza machine	Wadza mashin
HM		Hiden machine	Haiden mashin
Double team		Kage bunshine	Kague bunshin
Pay day		Neko koban	Neko Koban
Bonemerang		Hone bumerang	Jone bumerang
Metronome		Yubiwofuru	Iubi o furu



Por otra parte debes saber que en Japón los colores de los cartuchos fueron rojo y verde, mientras que en Estados Unidos se lanzaron, como tú sabes, el azul y el rojo ¿habrá sido por su bandera? Para ese caso nos hubieran dejado a los mexicanos los colores originales verde y rojo. Si por ahí se te había ocurrido pedirle a algún cuate, familiar o conocido que te trajeran el cartucho japonés de Pokémon, te recordamos que le pidas los 2 colores porque de otra forma nunca podrías juntar los 150 Pokémon, ya que un cartucho americano no es compatible con el japonés con tu cable Link y seguramente tampoco lo será con el Pokémon Stadium de Nintendo 64, así que mejor olvídalo y encárgale mejor dulces o chocolates Meiji que son deliciosos.
Pero regresando a las adaptaciones, después de comprar la versión japonesa y la americana sólo vimos una pequeña diferencia. Cuando te diriges al bosque y vas a la mitad del camino, hay un viejito que no te deja pasar si no tienes tu Pokézukan (Pokédex) y dice en japonés: " ni modo, como está muy borracho y no se puede levantar tendré que esperarlo". En la versión americana la traducción fue "Aún no ha tomado su café". Sobra decirte por qué lo adaptaron así.

En muchos países asiáticos como Hong Kong, Taiwan, China y Corea, el fenómeno Pokémon también está pegando durísimo y como en E.E.U.U., ellos tradujeron los nombres. Ahí te van algunos para que veas qué trabalenguas.

AMERICA	HON KONG	TAIWAN	CHINA
Pokémon	Chon-mat-siu-zhen-ieng	Shen-qi-bao-bei	Chong-wu-xiao-jing-ling
Squirtle	Che-lei-guai	Jie-ni-gui	Jie-ni-gui
Charmander	Sin-fo-lon	Xiao-huo-long	Xiao-huo-long
Bulbasaur	Kei-yi-chon-tzi	Maio-wa-zhong-zi	Maio-wa-zhong-zi

No. 135 JOLTEON



No. 136 FLAREON



CRONOLOGIA



Aquí te va algo muy interesante. Se trata de la fecha y el hecho sobresaliente en la vida de los Pokémon.

27 de Febrero de 1996
Salió a la venta el videojuego Pocket Monsters (color verde y rojo).

Marzo de 1996
Nuestra revista Club Nintendo es la primera en publicar algo sobre Pokémon en México.

20 de Octubre de 1996
El juego de cartas Pocket Monsters sale al mercado.

1 de Abril de 1997
La caricatura Pocket Monsters se transmite en Japón.

Junio de 1997
En la revista Shogakukan se publicó la forma para reservar el juego Pocket Monster Azul.

28 de Junio de 1997
Sale a la venta el sencillo del tema musical de entrada que se usa en la caricatura.

23 de Noviembre de 1997
Tres colaboradores de Club Nintendo viajan a japón y se quedan con la boca abierta al ver tantos niños japoneses haciendo filas larguísimas para conseguir a Mew.

27 de Noviembre de 1997
Los episodios de la caricatura de Pocket Monster ya se pueden rentar en los Videoclubes.

27 de Marzo de 1998
Se comienza a vender el famoso Pocket Pikachu (Pokémon Pikachu en América).

16 de Abril de 1998
La serie Pocket Monster vuelve aparecer en los televisores de Japón. Segunda Temporada (capítulo cincuenta y tres).

25 de Abril de 1998
Se inaugura el primer Pokémon Center en Tokyo.

1 de Agosto de 1998
El primer Pokémon Stadium para Nintendo 64 sale a la venta.

12 de Septiembre de 1998
El famoso juego de Pokémon versión Pikachu, conocido en nuestro continente como Yellow, se lanza al mercado.

14 de Noviembre de 1998
El segundo Pokémon Center, en Osaka se abre al público.

12 de Diciembre de 1998
Pikachu Genki De Chu para Nintendo 64 aparece con el innovador reconocimiento de voz.

18 de Diciembre de 1998
El juego de cartas de Pokémon es tan famoso en Japón, que se hace la adaptación para Game Boy (Pokémon Card).

21 de marzo de 1999
Se vende el juego de Pokémon Snap para el Nintendo 64.

27 de Marzo de 1999
En Japón se celebra un evento, llamado Pokémon Festival, reemplazando al (por segunda vez cancelado) Space World.

14 de Abril de 1999
El juego de Pokémon Pinball para Game Boy sale a la venta.

30 de Abril de 1999
Pokémon Stadium 2 para Nintendo 64 se vende en el mercado Japonés. Fue por pura coincidencia que se vendiera el día que celebramos aquí en México el día del niño (en Japón esto se celebra el 5 de Mayo).

17 de Julio de 1999
En los cines de todo Japón se proyecta la película de: "La Revelación de Ruguia y Las Aventuras de Pikachu": la propaganda fue impresionante.



17 de Diciembre de 1999
Se lanza en México este súper Especial de Club Nintendo.

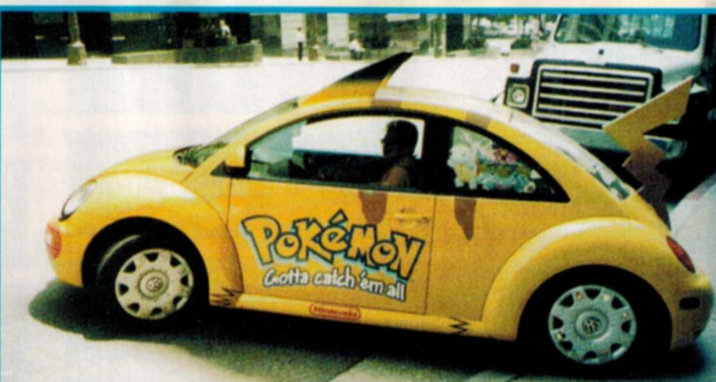

No. 138 OMANYTE

OBJETOS DE COLECCION Y MAS

Pokémon

Durante nuestro viaje en noviembre de este año, visitamos el Pokémon Center, donde hay una gran variedad de souvenirs, hay desde muñecos de peluche hasta corbatas o playeras; ¡todo lo que quieras! y lo que no te imaginas, también.

Lo que quieras de Pokémon lo puedes encontrar ahí, y nos preguntamos ¿Cuántos artículos relacionados con Pokémon han salido al mercado? Bueno, pues en total son ¡2700! De acuerdo con un folleto que nos regalaron en el Pokémon Center, pero seguro hay más. Para que te des una idea de la popularidad de este centro de "poké chacharitas", según los empleados de ese lugar nos dijeron que han pasado 1800 personas en cada caja para pagar en tan sólo un día y eso es nada más en el Pokécenter de Tokyo, porque Osaka rompió el récord con 2000 personas diarias.



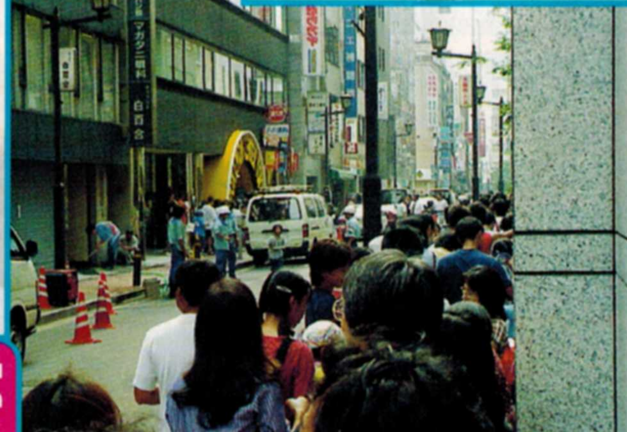
Este Pokémon es mexicano pues, por si no lo sabías, todos los Beetles del mundo están fabricados en Puebla.



En el Pokémon Center de Tokyo se utilizan tres mascotas oficiales que son Charmander, Pikachu y Poliwhirl, y en Osaka son Meowth, Pikachu y Squirtle. Pikachu se escogió obviamente por la popularidad entre los niños; Squirtle y Charmander porque son personajes importantes dentro del juego; Poliwhirl fue porque "encajaba" en el logo y por último Meowth porque Osaka se relaciona mucho con el famoso Maneki Neko...Maneki Neko es el gato amuleto que atrae el dinero a los negocios, ese gato blanco que está sentado, tiene muchos adornos y una mano levantada, seguro lo has visto alguna vez... se parece a Meowth, ¿no?



POKEMON CENTER OSAKA



Esta es la fila que hace la gente para entrar al Pokémon Center Tokyo...

No. 139 OMASTAR


No. 140 KABUTO

La mercancía que se vende del juego y de la caricatura son diferentes entre si, pues son muy pocos los que vienen con el diseño del juego, ya en la caricatura son más estéticos y más populares entre la gente. Si te fijas bien, el Pikachu del juego está más gordito y tiene un poco de blanco al rededor de la nariz, a diferencia del de la animación, es más delgado y "bonito".

Los juguetes o artículos más vendidos de Pokémon son: El Pocket Pikachu, el simpático muñequito de Pikachu que si lo pones en la palma de tu mano dice Pikachu y se encienden sus mejillas y por último el muñeco de peluche de Pikachu en tamaño natural.



La promoción de Pokémon ha llegado a alturas insospechadas. Algo muy interesante es que la aerolínea ANA en Japón, la cual normalmente se dedica a vuelos nacionales, lanzó una campaña que consiste en volar en esos aviones que tienen rotuladas imágenes de Pokémon; esta campaña está siendo renovada cada año, y como regalo obsequian a sus pasajeros dos cartas del juego con Pokémon difíciles de encontrar.

Hemos mencionado cosas interesantes y sólo vimos de pasadita lo esencial: ¿tú sabes quiénes fueron los inventores de este juego? Bueno, el primero en crear la idea principal de Pokémon fue Satoshi Tajiri (Satoshi Taiyiri) quien ha aportado grandes ideas como su revista Game Freak. Después esa idea pasó a los productores de Nintendo comandados por el señor Shigeru Miyamoto quien autorizó el proyecto y enriqueció con ideas como los colores de los cartuchos; por último nos queda el señor Tsunekazu Ishihara; él fue quien se encargó de diseñar el videojuego, el juego de cartas, la caricatura, eventos y todos los souvenieres.



La persona que se encarga del arte de Game Freak y también del de la caricatura es Ken Sugimori (muy amigo de Satoshi Taijiri con quien fundó Game Freak), quien ha tenido una gran participación como diseñador en el juego dorado y plateado.





Cuando fuimos al Space World nos sorprendimos por la popularidad que tiene un sujeto llamado Imakuni, de hecho hasta vimos figuras con su imagen en el Pokémon Center. ¿Qué relación tiene este sujeto vestido en un traje negro con los Pokémon? Bueno, pues él es famoso porque fue el cantante que participó en el Pokérap pero en la versión Japonesa.

No. 141 KABUTOPS

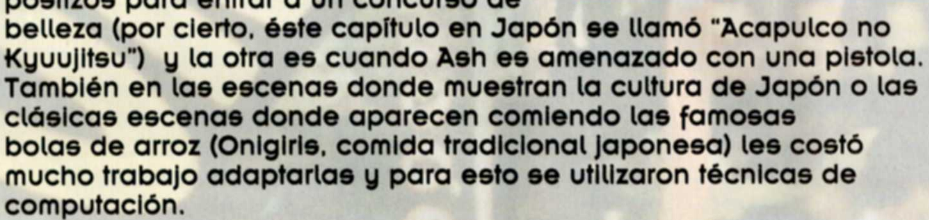

No. 142 AERODACTYL

ANIMACION



La animación, la cual ha sido una gran ayuda para el juego y el despegue del concepto Pokémon; es interesante verla, porque en ocasiones ahí te dicen buenos tips para avanzar en el juego.
Claro, tiene diferencias con el juego, pero ha roto grandes récords en todas partes del mundo. Algo curioso pasa en el primer capítulo; se supone que Ash lleva a Pikachu a un Pokémon Center para curarlo, pero un Spearow los ataca; cuando terminan la pelea, en ese instante ven a una ave misteriosa ¿Podremos verla en los nuevos juegos? Al parecer este Pokémon misterioso es el representativo de la versión dorada de Pokémon...

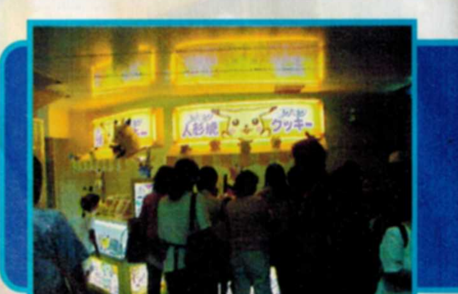
La serie en Japón siempre ha estado dentro de los cinco primeros lugares; eso significa que realmente es un hitazo puesto que allí la competencia es muy dura; en el continente americano ocupa el primer lugar, y desde noviembre también en México.



En el caso de los americanos, se tuvo que hacer una adaptación para su audiencia de la caricatura. De hecho hasta los letreros que aparecen, como anuncios de comida o los tableros de score de los estadios también fueron cambiados por computadora. Como la cultura es diferente y la animación original tiene muchos detalles japoneses, ni el capítulo 18 ni el 35 se televisaron en nuestro continente y las razones fueron las siguientes: hay ciertas escenas que de acuerdo con ciertas reglas de la T.V. de E.E.U.U., no son aptas para niños y una de ellas fue cuando James se pone unos senos postizos para entrar a un concurso de belleza (por cierto, éste capítulo en Japón se llamó "Acapulco no Kyuujitsu") y la otra es cuando Ash es amenazado con una pistola. También en las escenas donde muestran la cultura de Japón o las clásicas escenas donde aparecen comiendo las famosas bolas de arroz (Onigiris, comida tradicional japonesa) les costó mucho trabajo adaptarlas y para esto se utilizaron técnicas de computación.



El juego de cartas tipo Magic, pero de Pokémon, está rompiendo récords de venta en E.E.U.U., y es muy difícil encontrarlo en las jugueterías, pues se agota de inmediato. Es tan popular este juego que le prohibieron a los niños llevar su juego de cartas a la escuela.
En cuanto a las diferencias que tienen las cartas americanas con las japonesas, ahí te van: en Japón se sacó el juego normal y después las de sobres con diez cartas para hacer tu propio deck , pero fue tanto el auge, que ahora cada seis meses deciden sacar juegos de cartas con diferentes entrenadores, por ejemplo si te gustan los pokémon de agua, pues compras el deck de Misty y listo; los que están de moda ahora son los decks de los jefes, como Erika y Sabrina. En el caso de las americanas son combinaciones y hay desde principiantes hasta avanzados. Pero eso no descarta la idea de que compres los decks que quieras para formar uno original.








Pikachu es tan popular que en cualquier lugar es reconocido. Han aparecido tantas cosas exclusivas de este ratoncito eléctrico que era obligatorio encontrar una sección dedicada únicamente a este personaje en este número especial. Entérate de su fama... ¡Pika!
Pikachu

Pokémon Pikachu


No. 143 SNORLAX

Por razones, para algunos extrañas y para otros obvias, actualmente Pikachu es de los personajes más populares, no sólo dentro del mundo de Pokémon, sino en todos los videojuegos en general.
Es más, es muy posible que sea más fácil que los videojugadores pequeños identifiquen más a Pikachu que a Kirby (y unos se están preguntando... ¿Quién es Kirby?). La popularidad de este "ratón eléctrico" subió tan rápido en Japón es sus inicios, que al poco tiempo de la aparición de las primeras versiones del juego de Game Boy, salió un juguete en ese país con la marca de Nintendo y la imagen de Pikachu, bajo el nombre de Pocket Pikachu. Este singular artefacto, que a muchos les parece una idea 100% original, en realidad no lo es, aunque esto no significa que sea malo, al contrario, y ahorita te vamos a explicar por qué.



Hace algunos años, en Japón, apareció un aparato muy pequeño pero muy versátil y que se puso muy de moda, ya que tenía reloj, cabía en la palma de la mano (era más o menos del tamaño de un radiolocalizador) y se colocaba en el cinturón. Su función principal era la de contar los pasos y así el usuario era capaz de controlar su peso y condición física... ¿Cómo? Por ejemplo, si uno se comía un chocolate de 700 calorías, el aparatito le decía que para quemar esa cantidad, tenía que caminar 1100 pasos o en su defecto 20 minutos (las cifras son ficticias, ¿eh?), de esa manera los japoneses cuidaban mucho su estética e inclusive su salud; este es, pues, el 30% de la base del Pocket Pikachu. La otra base importante y que representa también el 30% es el universalmente famoso Tamagotchi. Este también era un aparatito que lo podías encontrar en varios modelos atractivos. En este caso tu deber, al adquirir dicho juguete, era el de cuidar a una mascota virtual. Darle de comer con una dieta balanceada, jugar con él, limpiarle sus "gracias", curarle sus enfermedades, educarlo, regañarlo, verlo crecer o mandarlo a dormir, por mencionar algunas de las muchas responsabilidades que acompañaban a esta mascota. El impacto de esta "innovación tecnológica" (hablando de juguetes, claro), fue tanta a nivel mundial que ocasionó muchas cosas; para empezar, el Tamagotchi se agotaba muy rápido en las tiendas, lo que daba pie a la sobre producción (y a la piratería, de paso... ley de la oferta y la demanda); también exisitó un problema sentimental, ya que mucha gente llegaba a encariñarse demasiado con esta "mascota" (que a final de cuentas era una cosa nada más) y si la descuidaban un poco, podían perderlas para siempre, lo cual significaba un dolor que francamente no debía ser; esto de los cuidados era muy esclavizante para el dueño y quitaba mucho tiempo. Con sus defectos y virtudes, el Tamagotchi causó sensación en todas partes. Pues a Nintendo, viendo el éxito de Pikachu, se le ocurrió "fusionar" los dos conceptos anteriores para crear el último y más divertido Amigo Virtual. Cuando este juguete nuevo llegó a América, cambió su nombre de Pocket Pikachu por Pokémon Pikachu, pero conservó las mismas características. Físicamente es muy pequeño, de color amarillo y su diseño es parecido al de un Game Boy pues tiene una pantalla, cuatro botones (A, B, Select y Start) y una cruz direccional. El chiste principal de Pokémon Pikachu es que siempre tendrás de compañía a este personaje, debido al tamaño tan práctico que tiene. Tiene varias funciones, entre ellas la de reloj y la de despertador; ésta última es bastante buena, pues a la hora que le indiques emitirá un sonido, que si bien no es muy fuerte para despertar a alguien de sueño pesado, es buena para recordarte que tienes que hacer algo especial, como ver un programa de T.V., comenzar a hacer tu tarea o ir a comprar tu revista favorita, Club Nintendo (¡uy, sí!). El contador de pasos tiene dos usos, el primero es ese precisamente, contar los pasos que des, sin embargo esto no sirve específicamente para calcular cuántos tienes que dar para bajar calorías, pero en caso de que le preguntes a un nutriólogo, sí te puede ayudar. El sistema de Amigo Virtual es lo más atractivo, ya que aquí podrás interactuar con Pikachu; gracias al contador de pasos, si te colocas el Pokémon Pikachu en el cinturón o en el cuello (con un lazo), mientras caminas, corres, hagas ejercicio o saltes, Pikachu comenzará a caminar también y si te detienes, él también. Como el objetivo es mantener a Pikachu feliz y conseguir su cariño, entre más camines, más "watts" obtendrás y si le regalas estos watts a tu amigo virtual, te querrá cada vez más.



Si de plano no quieres caminar, puedes agitar rápidamente al Pikachu; éste, además de ser un buen truco para obtener watts más rápido, es útil para desestresarte.


No. 144 ARTICUNO

Por si fuera poco, Pokémon Pikachu incluye un minijuego tipo "slots"; este juego se trata de que varias figuras giran y debes detenerlas, con el fin de que queden tres iguales alineadas; aquí puedes apostar cinco watts para tener la posibilidad de convertirlos a 500 ó de plano perderlos, todo depende del tipo de figuras iguales que logres alinear. El atractivo visual es que cada vez que veas a Pikachu en la pantalla, hará cosas chistosas, como comer, lavarse los dientes, darse una ducha, leer, andar en bicicleta... un sinfín de cosas; lo que Pikachu haga dependerá de la hora que sea (por ejemplo, si son las 10:00 PM estará dormido y no podrás regalarle watts) o por lo que hagas con él (si le das watts hará cosas especiales). También puedes interactuar con Pikachu ya que, por ejemplo, si está comiéndose una paleta, si lo agitas muy rápido, se le caerá. Todo esto es muy entretenido, pero si te olvidas por un tiempo de tu Amigo Virtual, cuando lo veas de nuevo, es probable que esté enfadado contigo o inclusive que ya ni esté ahí, así que tendrás que tenerle atención, pero sin excesos, como en el caso del Tamagotchi, que si lo descuidabas unos minutos pasaba a mejor vida virtual. Todo esto es Pokémon Pikachu, un juguete que entretiene hasta a las personas que no saben nada ni de videojuegos ni de Pikachu, así que si aún no lo tienes en tu cinturón, no esperes más y consíguelo, sobre todo si eres fanático de Pokémon. Si ya lo conoces, sabes que todo lo que acabamos de decirte es verdad y seguro piensas que ya no puede haber nada mejor...







Bueno, pues sí, sí puede haber algo mejor: Pocket Pikachu Color. La segunda versión de este juguete apareció al mismo tiempo que las versiones Gold y Silver en Japón; Pocket Pikachu Color es la versión mejorada de Pocket Pikachu, con nuevas animaciones, nuevos minijuegos, nuevos sonidos, nuevas funciones y totalmente a color. El diseño de este nuevo juguete es muy similar al anterior, pero ahora la pantalla está hecha con una tecnología similar a la del Game Boy Color y estéticamente está más "moderno" pues es transparente. No sabemos mucho de él, pero aparentemente lo básico es muy similar, pues Pikachu caminará contigo, le tendrás que dar watts para que esté de buen humor, etc., y en lo único que cambia en este aspecto es que verás a Pikachu haciendo más cosas, con mejor animación y a color. Lo que realmente es extraordinario es que este aparatito tiene un puerto infrarrojo en la parte superior... ¿Para qué? ¡Pues para hacerlo compatible con los juegos Pokémon Silver y Gold cuando sean usados en un GB Color! Al parecer, los puntos (watts) que logres hacer en Pocket Pikachu Color, podrás transferirlos a cualquiera de las dos versiones del nuevo juego de Pokémon y esos puntos podrás canjearlos por ítems... No hace falta decir que esto es demasiado creativo y sumamente bueno. Por el momento no hay fecha de salida de Pocket Pikachu Color en América (que se llamaría Pokémon Pikachu Color, seguramente), pero si llegan las versiones Silver y Gold, seguro lo veremos por acá. Por el momento sigue haciendo amistad con Pokémon Pikachu, un buen compañero para caminar.







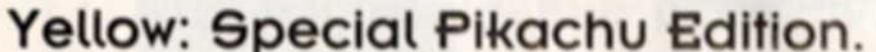
Fue tanto el éxito de Pocket Pikachu en Japón, que Nintendo lanzó una versión exclusiva para niñas, con la imagen de Hello Kitty y de color Rosa.

No. 145 ZAPDOS

POKéMON YELLOW

"¡Para proteger al mundo de la devastación! ¡Para unir a los pueblos dentro de nuestra nación! ¡Para denunciar los males de la verdad y el amor! ¡Para extender nuestro reino a las estrellas...!"
- Jessie, James, Meowth
Team Rocket

Ya lo hemos dicho innumerables veces y no hace falta recalcar algo de lo que ya sabes a la perfección: Pokémon es un fenómeno aquí y en China... y en Japón, en Hong Kong y en todo el mundo. Pero, originalmente su fama comenzó en Japón con las versiones originales del juego, Pokémon Red, Blue y Green. Pues bien, él éxito que consiguieron las primeras versiones dieron pie a que el público pidiera una cuarta. La popularidad de este RPG de Game Boy creció al mismo tiempo que la cada uno de los Pokémon... todos tienen a un Pokémon favorito, nadie lo puede negar, pero sin duda el monstruo que más seguidores tiene es Pikachu, el pequeño ratón eléctrico que acompaña a Satoshi (Ash Ketchum) en la serie de T.V. Es por esto que en el Oriente, Pikachu desplazó la imagen de los pokémon principales de las versiones anteriores (Charizard, Blastoise y Venusaur) y gracias a esto fue elegido para ser el representante de la nueva versión del título que los videojugadores japoneses tanto pidieron; así fue como el 12 de septiembre de 1998 salió a la venta Pocket Monster Pikachu, un juego basado en el Pokémon original, pero con elementos únicos y con Pikachu como el carismático protagonista. Gracias a que la fiebre amarilla (llamada así por la fascinación por este Pokémon del mismo color que la fiebre) llegó muy rápido al Occidente, Nintendo of America decidió traer este fabuloso juego y a partir del 25 de Octubre de 1999, todos por este lado del océano comenzamos a disfrutar de Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition.



La leyenda, como en los otros juegos, comienza cuando Ash un chavo de 10 años, se quiere convertir en el mejor entrenador de Pokémon en todo el mundo (¿¿dónde hemos escuchado esto antes??). Gracias a la ayuda del Profesor Oak y a su archirival Gary, Ash tendrá una serie de aventuras dentro del mundo Pokémon.



No. 146 MOLTRES



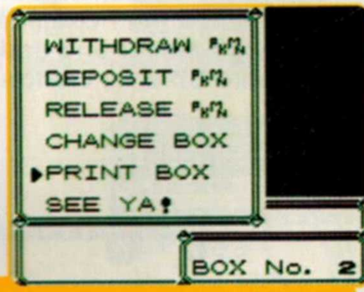
La historia de este cartucho es paralela a las otras dos versiones que conocemos en América, pero ¿por qué paralela? Bueno, pues porque es prácticamente lo mismo pero con algunas diferencias que hace que parezca un título muy distinto (ojo, sólo parece, ¿eh?).

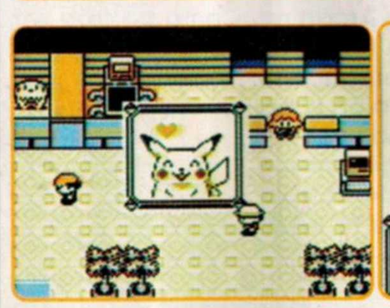
En lo primero que te puedes dar cuenta es en el hecho de que le puedes poner el nombre de Ash al personaje que utilizas y Gary al nieto del Profesor Oak, no como en la versión azul. Este es uno de los primeros elementos que hacen que Pokémon Yellow pretenda inclinarse más a lo que es la historia de la animación.



La segunda y no menos importante diferencia es que solamente podrás seleccionar a Pikachu en el laboratorio del Profesor Oak, quien ahora te eseña a capturar los Pokémon, no como en las otras versiones que lo hacía un viejito en Viridian City. A Pikachu, como no le gusta estar dentro de una Poké ball, tendrás que traerlo detrás de ti todo el tiempo, no podrás capturar más Pikachu, podrás ver el estado de ánimo de este pequeño ratón eléctrico y entre otras cosas, cuando llegas a Fuchsia City existe Pikachu's Beach, un minijuego donde Pikachu se pone a surfear, hacer piruetas encima de la tabla y ganar puntos. Estas diferencias nos hacen recordar de nuevo la serie animada de la televisión.

Otra de las cosas es que puedes mandar imprimir el Pokédex completo en la Game Boy Printer, la impresión la puedes mandar desde muy clara hasta muy oscura. Esto es padrísimo, ya que podrás imprimir tus 150 Pokémon y pegarlos donde tú quieras, en tu cuaderno, en tu ventana, en el espejo de tu mamá o simplemente en la cabecera de tu cama. También puedes mandar a imprimir las cajas en donde tienes los Pokémon dentro de la computadora, para saber con exactitud dónde están.





Una cosa más, es en que en esta versión Pikachu habla; bueno son unos sonidos extraños que hacen parecer que este personaje habla, como el ya famoso grito "¡Piiika!": al menos hemos escuchado cinco sonidos diferentes, pero es algo distinto que hay que reconocerle a la gente de Nintendo, además de que a partir de este título y de Pokémon Pinball comenzamos a escuchar voces de Pikachu en el Game Boy... un gran avance.


No. 147 DRATINI

POKéMON

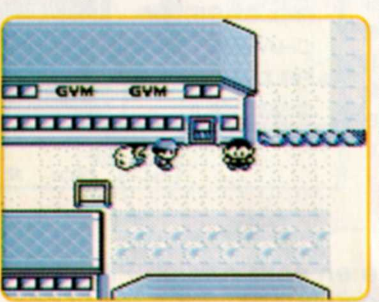
La música la puedes variar, ya sea que quieres que se escuche sólo un canal de audio o lo que es lo mismo, que se oiga nada más el piano o los timbrados o simplemente monoaural.

Otra de las cosas es que en esta versión existen solamente 138 Pokémon (en las otras versiones existen 139 Pokémon en cada una). Aquí tendrás que ser más ambicioso con tus cuates, ya que debes intercambiar doce de ellos para poder tener los 150 Pokémon en tu álbum virtual.

A diferencia de las otras dos versiones, en esta versión sí podrás ver al Equipo Rocket (Team Rocket) "viajando a la velocidad de la luz" (como dirían Jesse, James, Meowth "¡así es!"). A estos personajes, extraídos de la serie de T.V., los podrás encontrar en diferentes sitios dentro del mundo Pokémon; con sus clásicas entradas y despedidas, estos malévolos y cómicos personajes, estarán asechando tu aventura a cada rato así que deberás enfrentarlos y eliminarlos, para seguir adelante en tu aventura.



¿Recuerdas que en Pokémon Red/Blue había algunos Pokémon que jamás los encontrabas en el juego ni en estado salvaje? Bueno, pues al igual que en la serie animada y a diferencia de las otras dos versiones, en Pokémon Yellow tendrás que hacer una serie de cosas para obtener ciertos Pokémon como es el caso de Squirtle, al cual puedes obtener sin necesidad de otro cartucho pues a este Pokémon te lo dan en Vermilion City en la versión Yellow y en las otras dos versiones forzosamente lo tenías que cambiar por algún otro Pokémon que tengas.



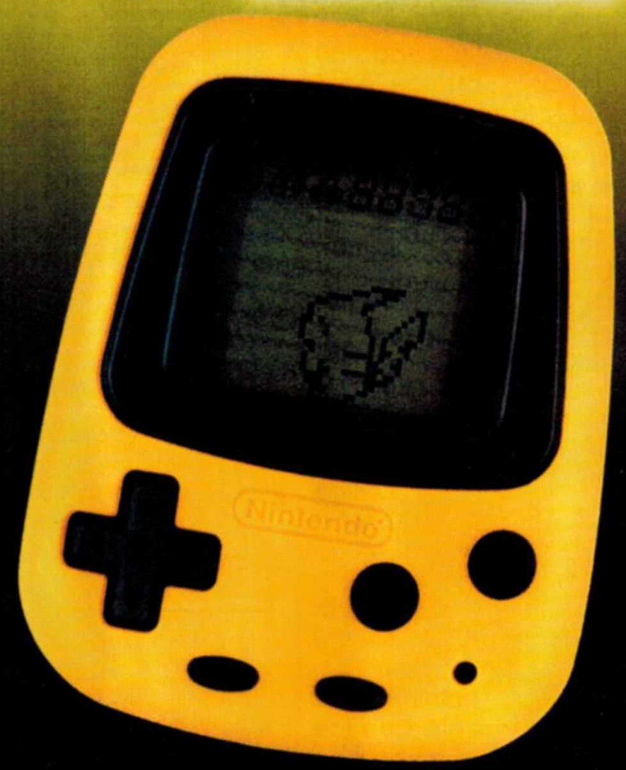
Otra cosa que ha cambiado es que en los gimnasios de las ciudades, donde obtienes las insignias para poder entrar a Indigo Plateau, los entrenadores han cambiado algunos de sus Pokémon, por ejemplo, en el gimnasio de Cinnabar Island el entrenador Blaine en las versiones roja y azul tiene Growlithe, Ponyta, Rapidash, Arcanine y en la versión amarilla tiene a Ninetales, Rapidash y Arcanine. Como podrás ver tiene menos Pokémon pero con un nivel mucho mayor, así que el reto también varía dependiendo de la versión, aunque lógicamente tendrás más trabajo para ésta.

No. 148 DRAGONAIR


No. 149 DRAGONITE

POKÉMON PIKACHU

CATCH'EM ALL









ADEMAS CUENTA CON:



- Sistema de conteo de pasos.


- Reloj / Despertador.
- Sistema de ahorro de batería.


- Clip sujetador.

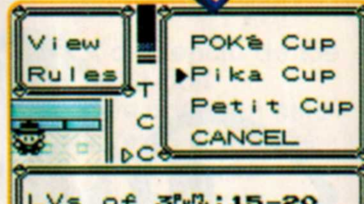

- Tamaño aproximado 6.5 x 5.5 cm.

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx


No. 150 MEWTWO

Otra de las cosas es que a la hora de entrar en batalla con un cuate que tenga la versión amarilla, además de poder intercambiar Pokémon se abrirán otras dos opciones: Colosseum y Colosseum 2. La primera es la clásica batalla Pokémon, en donde las batallas serán libres. En la segunda (la cual estará disponible sólo con dos cartuchos de Pokémon Yellow, o sea que no podrás pelear en Colosseum 2 con una versión Roja y una Amarilla) habrá torneos en donde los participantes sólo podrán usar sus Pokémon de cierto nivel dependiendo de las reglas de cada categoría; ésta última es buena, ya que ahora sí podrán enfrentarse entrenadores expertos contra principiantes sin que la balanza se incline hacia alguno en especial. Podrán jugar cualquiera de las copas disponibles al igual que en Pokémon Stadium:





POKE CUP



Solamente podrán utilizar tres Pokémon de niveles 50 - 55 y que la suma de los tres niveles no excedan 155 puntos. Aquí no podrás usar a Mew (¿?).



PIKA CUP

Solamente podrán utilizar tres Pokémon de niveles 15 - 20 y que la suma de los tres niveles no excedan 50 puntos. Aquí tampoco podrás usar a Mew (¿?).





PETIT CUP

Solamente podrán utilizar tres Pokémon de niveles 25 - 30 y que la suma de los tres niveles no excedan 80 puntos, con la única regla que los Pokémon que tomes no rebasen los 6' 8" de altura y 44 lbs. de peso.

A fin de cuentas en este cartucho tendrás que seguir las fabulosas aventuras que se te presentan en todos los lugares que has descubierto. Pokémon Yellow es una muy buena opción para todos los amantes del Pokémon original y que querían más (que hoy en día ya hay bastantes); todo lo que puedes hacer dentro de él es muy bueno, imprimir, minijuegos, batallas contra un cuate sin ventaja, todo... TODO en este cartucho es padrísimo, vale la pena que le eches un ojito y verás que estamos en lo cierto.





GAME BOY camera





Descubrimos el secreto de Kyo Kusanagi para lanzar fuego con sus dedos... ¡Moetaro!

¿Qué te pareció este número especial? Estuvo muy especial, ¿No? Pero para que sea todavía más especial, hablemos de algo también especial y que se trata nada más ni nada menos que de la aparición especial de algunos Pokémon en la Game Boy Camera. Así es, en esta pequeña cámara digital que, por cierto, puedes usar en cualquier presentación del GB, desde el "Tabique" hasta el color, puedes hacer algunos diseños padres en las fotos que tomes usando las imágenes de los Pokémon que están incluídas en la opción de "Stamp". Los Pokémon disponibles son: Charmander, Bulbasaur, Squirtle, Pikachu, Meowth y Mew. Hasta puedes hacer dibujos originales y después imprimirlos y pegarlos en donde tú quieras. Si tenías la Game Boy Camera y desconocías la existencia de los Pokémon en ella, consíguete una Game Boy Printer porque ya hay cosas nuevas qué imprimir; y si no tienes Game Boy Camera y eres un verdadero fan de Pokémon, ya tienes un buen motivo para conseguirla.



Bulbasaur en su hábitat natural.



¡Qué bien canta Pikachu las rancheras!

¡Squirtle en un vaso con agua!



¿Quién estará imitando a quién?





Por fin alguien logró capturar a Mew y... ¡Qué haces! ¡No te lo comas!

GAME BOY camera

Una de las muchas diferencias entre la Game Boy Camera (América) y la Pocket Camera (Japón) fue el número de Pokémon que se incluyeron en cada una, pues mientras que en la versión americana de esta cámara aparecen sólo seis, en la japonesa hay ¡12! Estos son: Charmander, Bulbasaur, Squirtle, Rattata, Nidoran (F), Clefairy, Pikachu, Cubone, Poliwhirl, Eevee, Meowth y Jigglypuff. Otra vez a envidiar a los japoneses... o bueno, ni tanto porque ellos no tienen a Mew.





GRACIAS

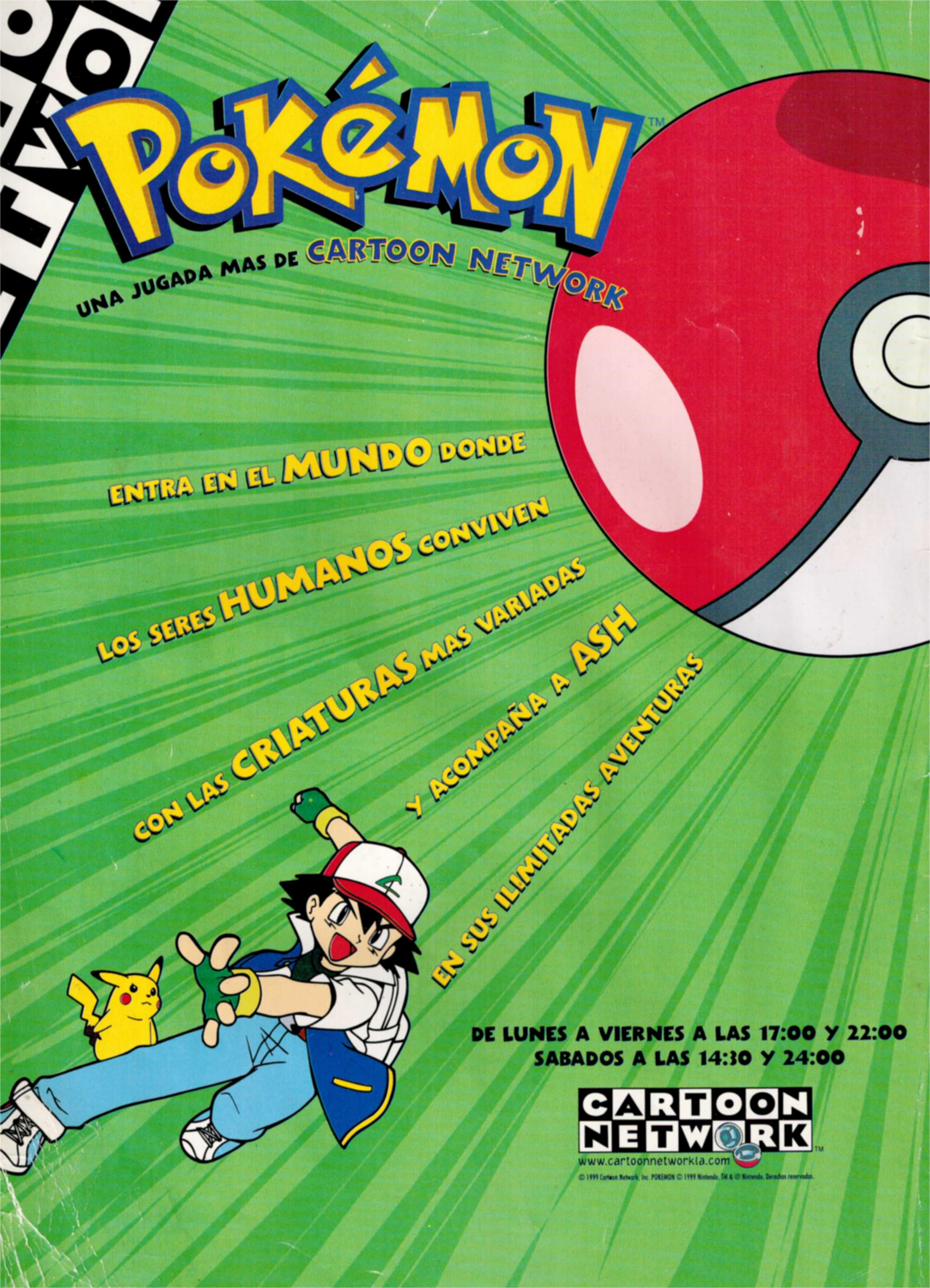
AARON SANTANA MUÑOZ
AARON T. ONCHI
ABELARDO ALDANA CONTRERAS
ABRHAM TAPIA Q.
ADAN ACOSTA MALDONADO
ADRIAN DAVILA CORONA
ADRIAN DE LEON LEAL
ADRIAN SANCHEZ GARNICA
ALAN SALAZAR GOMEZ HARIN
ALAN LOZA DIAZ
ALAN RENE MORENO M.
ALBERTO MENDOZA GUTIERREZ
ALBERTO VALLARTA E.
ALBERTO VALLARTE
ALBERTO VAZQUEZ SALAS
ALDO A.M. CASTRO
ALDO LOPEZ
ALEJANDRO BERLANGA VILLAMIL
ALEJANDRO E. DE LIRA D.
ALEJANDRO GARCIA E.
ALEJANDRO GARCIA SANCHEZ
ALEJANDRO GOMEZ MADRID
ALEJANDRO ORTIZ COLUNGA
ALEJANDRO RIVERA CASTILLO
ALEJANDRO SANCHEZ HOIL
ALEJANDRO Y VALERIA MACEDO C.
ALEJANDRO ZUÑIGA SUCHIL
ALEXIS ADAD
ALFONSO ALEJANDRO ENRIQUEZ C.
ALFONSO PINKUS AGUILAR
ALFREDO BORBOLLA RINCON
ALI HOSSAN ZAREH M.
ALLAN O. FLORES ZAMORA
AMARANTA JARILLO N.
ANDRES DIAZ V.
ANGEL E. ORTIZ MOLINA
ANGEL I. PADILLA FELIX
ANGEL I. QUIROZ
ANGEL M. PAREDES ALDRETE
ANGEL TORRES PORTILLO
ARTURO E. SANCHEZ
ARTURO MORALES RIVERA
ARTURO PALACIO MONTES
BADIR A. JALOME HERNANDEZ
BERNARDO CONTRERAS G.
BERNARDO H. LARA
BRUNO ALBERTO DIAZ MEJIA
CARLOS "P-CHAN" MORALES
CARLOS ALVARDO R.
CARLOS DE JESUS G.
CARLOS E. PAVIA ROMERO
CARLOS GUTIERREZ LOPEZ
CARLOS HUMBERTO VERDUZCO A.
CARLOS SANCHEZ
CARLOS ZAMORA LOPEZ
CESAR G. GODOY DIAZ
CLAUDIO ULISES DOMINGUEZ
CRISTIAN A. ZEPEDA GARCIA
CRISTOBAL LOPEZ JIMENEZ
CUAHUTEMOC NAVARRO MATA
CUAUHTEMOC N. MATA
DAGOBERTO GONZALEZ PEREZ
DANIEL ALBERTO OLIVARES
DANIEL AVIÑA
DANIEL BLANCAS
DANIEL CASTRO ORTEGA
DANIEL DIAZ LINARES
DANIEL EDUARDO
DANIEL GILBERTO LORENZANA M.
DANIEL MAYNEZ NAVARRO
DANIEL OCHOA VALDES
DANIEL ROMO MENDOZA
DANIEL SANCHEZ JIMENEZ
DANIEL VIDAL SALAZAR

DANTE A.
DAVID ARTURO DURAN PEÑA
DAVID ARTURO HERNANDEZ DIAZ
DAVID BELMONTES RODRIGUEZ
DAVID E. REYES ASSAD
DAVID G. ABREGO LARES
DAVID R. CAMACHO ANIDES
DAVID RODRIGUEZ BRISEÑO
DAVID TREJO GARCIA
DENNIS OSWALDO HERNANDEZ
DEVIR ISLAS ZAMBRANO
DIANA VELAZQUEZ MANDUJANO
DIEGO AXEL LOPEZ P.
DIEGO FLORES
DIEGO GARCIA
DIEGO Y ELIAS GARCIA S.
EDGAR F. MORA LOPEZ
EDGAR GUADALUPE ZUÑIGA
EDGAR SOTELO CABRERA
ELIAS LEVY LEON
ELIAS ORTIZ
ENRIQUE HERNANDEZ GANDARA
ENRIQUE I. NORIEGA CARRASCO
ERIC DANIEL SANTIAGO G.
ERIK SANCHEZ CASAS
ERIKA AGRAMON A.
ERNESTO A. RAMIREZ
ERNESTO ALONSO RAMIREZ
FABIAN SHAMIR ANGULO M.
FELIPE GARCIA CHACON
FERNANDO G. REJON BARRERA
FERNANDO GIL QUINTERO
FERNANDO RENATO PADILLA G.
FRANCISCO A. LOPEZ VELAZQUEZ
FRANCISCO DANIEL CANTU
FRANCISCO J. CARRASCO PEREZ
FRANCISCO J. ROSILES
FRANCISCO J.GUTIERREZ A.
FRANCISCO MANUEL M. AMAYA B.
GABRIEL A. SEGURA RODRIGUEZ
GABRIELA RAMIREZ MEZA
GERARDO A. DEL CARMEN ROBLES
GERARDO E. CAUDILLO GONZALEZ
GERARDO RODRIGUEZ GONZALEZ
GERARDO TORRES NAVARRO
GIOVANNA TORO MIRANDA
GUILLAUME AZURDI I.
GUSTAVO A. GONZALEZ JIMENEZ
H. IVAN ZUÑIGA HERNANDEZ
HABACUC ISAIAS VERA H.
HANS VARELA ESPINO
HANSY E. QUEB CAAMAL
HAZEL G. RAMIREZ SOTO
HECTOR CHAHIN DOMINGUEZ
HUGO AGUILAR DIAZ
INES ESTRADA SILVA
IRVING ABRHAM MARTINEZ L.
ISMAEL VILLAMAR RAMIREZ
ISRAEL JOSAFAT MADRIÑAN VARGAS
ISRAEL TORRES Y EDGAR A. NAVES
IVAN RODOLFO C. ELIZALDE
J. GERARDO VALLE M.
J. RODRIGO MIRANDA F.
JAIME CAMACHO CORONA
JAIME HERNANDEZ DE LEON
JESUS
JESUS ABRAHAM G.
JESUS D. GONZALEZ GUTIERREZ
JESUS E. GONZALEZ LOZANO
JESUS HERRERA JIMENEZ
JESUS RAMOS C.
JHON JAMES BUSCAGLIA G.
JORGE F. NUÑEZ BALLEZA
JORGE I. GODINEZ RAMOS
JOSE

JOSE A. RAMOS MARTINEZ
JOSE ALEJANDRO ARIZMENDI S.
JOSE AMADOR GARCIA
JOSE ANTONIO OROZCO V.
JOSE ARCE VALDEZ
JOSE ARNULFO GARCIA SALAS
JOSE ARTURO JIMENEZ OSTOS
JOSE CARLOS TORRES
JOSE DOMINGUEZ D.
JOSE F. RUIZ HERNANDEZ
JOSE GILBERTO ROSALES A.
JOSE I. FERRER RUIZ
JOSE JAVIER ZAMORA A.
JOSE MANUEL HERNANDEZ C.
JOSE MARIA LEON AZPIROZ
JOSE R. CHEW ARCINIEGA
JOSE RANE GONZALEZ
JUAN A. VALDEZ R.
JUAN C. CARRIZALES RAMOS
JUAN CARLOS "BEBE" R.
JUAN CARLOS TORRES
JUAN CARLOS ZAVALA SERRANO
JUAN FRANCISCO HERNANDEZ H.
JUAN JOSE ALVA GUERRA
JUAN L.AGUIRRE C.
JUAN M.
JUAN M. ESPINOSA CORTES
JUAN MARIO
JULIO MORALES VIZCAYA
KAREL
L.EFREN CARDONA
L.G.R.T.
LEOBARDO VALADEZ HERRERA
LEONARDO D. CARRASCO L.
LEONARDO YAÑEZ HERNANDEZ
LIZBETH SANCHEZ LICEA
LUCAS DAVILA M.
LUIS ALBERTO LIZARRAGA L.
LUIS ALBERTO OSUNA D.
LUIS ANTONIO GONZALEZ
LUIS CESAR REYES CUEVAS
LUIS F. RODRIGUEZ
LUIS FRANCISCO AGUILAR HIDALGO
LUIS G. RIVAS R.
LUIS GABRIEL VILLA SANCHEZ
LUIS JOEL BAEZ ZAMORA
LUIS M. GONZALEZ HERNANDEZ
LUIS MANUEL MIYAR
LUIS MIGUEL PEREZ CARRANZA
LUIS OMAR QUINTERO BECERRA
LUIS TREJO PUIG
MANUEL A.LFONSO ORTIZ
MANUEL HERNANDEZ VENEGAS
MANUEL MONTOYA A.
MARCO A. CANCHE
MARCO A. ROCHA DEL ANGEL
MARCO ANTONIO DE LA CRUZ C.
MARCO ANTONIO VELEZ C.
MARCOS PALAFOX LAMAS
MARCOS VILLANUEVA HORTELANO
MARIO A. ROBLES VENTURA
MARIO A. VALADEZ RODRIGUEZ
MARIO ALBERTO CORDOVA G.
MARIO ALBERTO RIVERA S.
MARIO ALBERTO ROBLES V.
MARIO E. ALCOCER AVILA
MARIO GALLEGOS BAEZ
MARTIN OCHOA ESPINOZA
MELVIN JIMENEZ NAJERA
MIGUEL A. HOFFMANN C.
MIGUEL A. PEREZ VIDAL
MIGUEL A. RUBIANO MURILLO
MIGUEL ANGEL BARRAGAN A.
MIGUEL ANGEL HERNANDEZ
MIGUEL ANGEL PERDOMO
MIGUEL ELIAS MONTES PONCE

MIGUEL GARCIA
MOISES RAMIREZ PONCE
MR.XX?
NEFTTALI
NESTOR J. GOMEZ CALDERON
OCTAVIO COTA GALVAN
OCTAVIO HERRERA DIMAS
OLIVER MEZA BELTRAN
OSCAR A. PEÑA G.
OSCAR A. SERVIN DE LA MORA
OSCAR EDUARDO GOMEZ
OSKAR HALE BOLIO
OSWALDO A. ARANGURE D.
PABLO A. ENRIQUEZ PEÑA
PABLO AGUIRRE FEY
PABLO MENDEZ CERVANTES
PABLO MEZA
PEDRO TORRES MORALES
Q.M.A.M.
R.FERNANDO ROSAS M.
RAFAEL SAINZ BARRADAS
RAMON CAMBEROS ARCE
RAMON DANIEL CHAVEZ PORRAS
RAMSSES ASGARD SANCHEZ R.
RAUL ERIVES TERRAZAS
RAUL GARZON MALDONADO
RAUL HERNADEZ ROMERO
RAUL TIJERINA
RENAN A. INTERIAN A.
RENE A. ISLAS VALENZUELA
REX, POCHOLO Y RICARDO FARFAN
RICARDO E. PEÑA
RICARDO G. GUTIERREZ V.
RICARDO GONZALEZ SALDIVAR
RICARDO L. DIAZ CONTY
RICARDO MALDONADO GUTIERREZ
RICARDO NALES AMATO
RICARDO RAMOS ORTEGA
RICARDO VAZQUEZ G.
ROBERTO A. CORTINA DEL RIO
ROBERTO EDMUNDO PONCE R.
ROBERTO GUZMAN ROMO
RODRIGO A. LEON SALAS
RODRIGO A. MONROY GARCIA L.
ROGELIO A. ORTIZ SEVILLA
ROGELIO GONZALEZ
SALEM RAMIREZ
SAMIR O. CURRO MORENO
SANTIAGO GONZALEZ G.
SEBASTIAN GARCIA CORDOBA
SEBASTIAN GOMEZ MORA
SERGIO A. MASCORRO RODRIGUEZ
SERGIO E. SAENZ HERNANDEZ
SERGIO EDUARDO TAPIA T.
SERGIO SUAREZ I.
SON GOKOU
TERESA VERA
TINO CANO
TOMAS FICACHI DIAZ
ULISES TOVAR DE LEIJA
ULISES EGUIZA
ULISES MENESES T.
USIEL BURGOS ZAVALA
VICTOR HUGO M.
VICTOR M. GUTIERREZ PEREZ
VICTOR MANUEL BUSTOS G.
VICTOR MANUEL BUSTOS GIL
VICTOR MIGUEL GUTIERREZ P.
VICTOR VEGA PALACIO
WALTER MENDEZ
XIMENA M. VARELA AMAYA
YAIR M. MARTINEZ REYES
YOSHI FERNANDEZ AOKI
YOSHIHARU FERNANDEZ AOKI
ZENMURON


! Atrapa la diversión ¡
MIRINDA
POKéMON™
¡Atrápalos ya!
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
DISFRUTA SU SABOR
MIRINDA
©1995,1996,1998 Nintendo,Creatures, Game Freak.
TM & ® are trademarks of Nintendo.
©1999 Nintendo
OME BIEN



POKÉMON™
UNA JUGADA MAS DE CARTOON NETWORK
ENTRA EN EL MUNDO DONDE
LOS SERES HUMANOS CONVIVEN
CON LAS CRIATURAS MAS VARIADAS
Y ACOMPAÑA A ASH
EN SUS ILIMITADAS AVENTURAS
DE LUNES A VIERNES A LAS 17:00 Y 22:00
SABADOS A LAS 14:30 Y 24:00
CARTOON NETWORK™
www.cartoonnetworkla.com
© 1999 Cartoon Network, Inc. POKEMON © 1999 Nintendo. TM & ® Nintendo. Derechos reservados.